PlayStation® 2

N.º 7 • Abril 2003 (Mensal) • € 7,00

Revista Oficial – Portugal

Somos todos The Sims

DVD COM 10 DEMOS JOGÁVEIS

TESTES
- Devil May Cry 2
- Minority Report
- Dakar 2
- 4X4 Evo 2
- Zapper
- Street Hoops
- King's Field IV

ANTEVISÕES
- Resident Evil: Dead Aim
- Metal Gear Solid 2: Substance
- Contra Shattered Soldier
- Def Jam Vendetta
- Dr. Muto
- Gladius

E AINDA...
Notícias, Dicas, Reportagem, Passatempos, Filmes...

Conheça a espia **vampira** que vai arrasar os nazis

BLOODRAYNE

SUPER GUIA
THE GETAWAY (PARTE 2)

5 603904 000227 00007

PRESS MUNDO

Instruções Presta atenção às instruções dos serviços. As mensagens mal escritas e enviadas também são pagas. **Consulta as marcas e modelos compatíveis no fundo da página.**

Para pedires **Toques, Logos, Logos-Nome, Minilogos** e **Imagens**: 1 Escreve a palavra do tipo de serviço, deixa um espaço e insere o código Ex: **Toque Loose** 2 Envia a tua mensagem SMS para o Nº **3993** **(1,5 €)**

Para pedires qualquer um dos nossos **Serviços de Texto**: 1 Escreve a palavra do tipo de serviço, deixa um espaço e insere a categoria se estas existirem no serviço escolhido. Ex: **Anedota Alentejanos** 2 Envia a tua mensagem SMS para o Nº **3939** **(1 €)**

Se não tens um Nokia, adiciona à mensagem a marca do teu telemóvel. Exemplo: **Toque asereje siemens**. Se queres enviar a um amigo teu, adiciona o número de telemóvel dele. Ex: **Toque asereje 916629416**. E se o teu amigo não tem um Nokia, acrescenta a marca à mensagem. Exemplo: **Toque asereje 916629416 alcatel**

TEXT3939

1€ CADA SMS IVA INCLUIDO

Todas as marcas e modelos!
Válidos para OPTIMUS e TMN.
Em breve também para VODAFONE.

POEMAS **Para todas as ocasiões!**

Escreve uma mensagem com a palavra **POEMA** e envia-a para o **3939**.

"Quando as rochas falarem e a água deixar de correr, só nesse preciso instante deixarei de te querer."

PIROPOS **Com estilo!**

Escreve a palavra **PIROPO** e envia a tua mensagem para o **3939**.

"Que problemas terá o céu, para os anjos estarem a descer?"

ERÓSCOPO **O Horóscopo erótico!**

Será que é hoje que a tua cara-metade vai dizer que sim? Escreve: **EROSCOPO** (espaço) seguido do nome do signo e envia a tua mensagem para o **3939**.
Exemplo: **eroscopo gemeos**

"Desfruta a sorte que os astros te reservam. Ele estará apaixonado e tu cheia de garra."

NOME3993

Personaliza o teu telemóvel com o teu nome! Ou com o nome do teu ídolo!

Escreve a palavra **NOME** seguido do nome que queres receber e envia a tua mensagem para o **3993** e já está!!!

Exemplo: **nome Ana** . . . . . Ana

Se não tens um Nokia, adiciona a marca do teu telemóvel.
Exemplo: **nome Ana siemens**
Outras marcas: **Alcatel, Motorola, Samsung, Ericsson.**

ESPECIAL JENNIFER LOPEZ!

Escreve seguido do **código** escolhido e envia para o **3993**. Exemplo: **TOQUE JENNY**
Se não tens um Nokia, adiciona a marca do teu telemóvel.
Ex: **TOQUE JENNY ALCATEL** Outras marcas: **Siemens, Motorola, Samsung, Ericsson.**

Temas

	CÓDIGO
Jennifer Lopez - Jenny from the block	jenny
Jennifer Lopez - Love don't cost a thing	thing
Jennifer Lopez - I'm Real	real
Jennifer Lopez - Let's get loud	loud
Jennifer Lopez - Ain't it funny	funny
Jennifer Lopez - I'm gonna be alright	gonna
Jennifer Lopez - Play	play

TOP IMAGENS

Escreve por exemplo: **IMAGEM FIXE ALCATEL***
* Se não tens um Nokia, adiciona a marca.
Outras marcas: **Siemens, Motorola, Samsung, Ericsson.**
NOTA: Se és cliente TMN só podes pedir imagens se tiveres um Nokia.

NOVAS

TOP TOQUES

NOKIA SIEMENS ALCATEL SAMSUNG MOTOROLA Sony Ericsson

Escreve a palavra **TOQUE** (espaço) seguido do **código** escolhido e envia a mensagem para o **3993**. Exemplo: **TOQUE BRING**
Se não tens um Nokia, adiciona a marca do teu telemóvel.
Ex: **TOQUE BRING ALCATEL** Outras marcas: **Siemens, Motorola, Samsung, Ericsson.**

Novidades

	CÓDIGO
BSO - Dare Devil	bring
Kate Ryan - Desenchantée	DES
JA Rule ft Ashanti - Mesmerize	mesmerize
Colplay - Clocks	clocks
50 Cent - Wanksta	cent
Eminem - Sing for the moment	sing
Nirvana - Silver	silver
Pink - Family Portrait	family
Adiafa - As meninas da ribeira do Sado	sado
Colplay - Cientist	cientist
Nelly ft/ Justin Timberlake - Work it	WORK
Avril Lavigne - I'm with you	with
Catherine Zeta-Jones - And all that Jazz	jazz
Atomic Kitten - The last goodbye	last
Mel C - Here it comes again	AGAIN

Top 15!

		CÓDIGO
▲	Las Ketchup - Asereje	asereje
▲ 2	Justin Timberlake - Like i love you	jenny
▲ 3	Robbie Williams - Feel	feel
▲ 4	Enrique Iglesias - Escape	withoutme
▲ 5	Kelly Key - Baba	baba
◆ 6	Pedro Abrunhosa f/ Cat - Momento	MOMENTO
▲ 7	Chayanne - Torero	torero
▲ 8	Avril Lavigne - Complicated	comp
▲ 9	Nelly f/ Kelly Rowland - Dilemma	dilema
▲ 10	DJ Bobo - Chihuahua	chihuahua
▲ 11	Eminem - Without me	loose
◆ 12	Carlos Santana Corazon Espinado	PASSARINHO
▲ 13	Enrique Iglesias - Mentiroso	coyote
▲ 14	Shakira - Suerte	suerte
▲ 15	The Calling - Wherever you will go	wherever

TOP LOGOS

Escreve por exemplo: **LOGO SNOOPY1 ALCATEL***
* Se não tens um Nokia, adiciona a marca.
Outras marcas: **Siemens, Motorola, Samsung, Ericsson.**

NOVOS

O Grande Sucesso!

Adiafa

"As Meninas da Ribeira do Sado"

Pede já o toque para o teu telemóvel!

Escreve: **Toque plsado** e envia para o **3993**

TOP ROBBIE WILLIAMS

Escreve por exemplo: **TOQUE DJ ALCATEL***
* Se não tens um Nokia, adiciona a marca.
Outras marcas: **Siemens, Motorola, Samsung, Ericsson.**

Temas

	CÓDIGO
Robbie Williams - Rock DJ	dj
Robbie Williams - Strong	strong
Robbie Williams - Millennium	milenio
Robbie Williams - Let me entertain you	let
Robbie Williams - No regrets	regrets
Robbie W. & Nicole Kindman - Something Stupid	stupid
Robbie Williams - Feel	feel

Ao aceder aos nossos serviços poderá ser contactado para divulgação das novidades TOPMÓVEL

Serviços válidos para TMN, Vodafone e Optimus e para as marcas e modelos indicados. TopMóvel é uma marca registada da Code Factory (NIF: 506.031.047). Rua Vitor Cordon, nº37, 4º Dto, Lisboa

Compatibilidades - **TOQUES: Nokia**- 3210, 3310, 3330, 5210, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110, 9210, 3410, 6310i, 8910, 9110i, 9210i. **Alcatel - One Touch**: 310, 311, 511, 512, 715. **Motorola** -T192i, T280i/m, V66i/m, V60i/m. **Siemens** - M50 3118, MT50, A50 1158, C55 2128. **Ericsson** - T20, T29, R520, T39,T65, T66, T68/i,T200, T300, T600, P800, R600. **Samsung** - N500, N6xx, R2xx, T100. **LOGOS: Nokia** - 3210, 3310, 3330, 5110, 5130, 5210, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 651 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110, 9210, 3410, 3510i, 3650, 6310i, 6610, 6650, 7210, 8910, 9110i, 9210i. **Alcatel - One Touch**: 310, 311, 511, 512, 715. **Motorola** - T192i, T280i/m, V66i/m, V60i/m. **Siemens** - M50 3118, MT50, A50 1158, C55 2128. **Ericsson** - R520, T3 T65, T68/i, T200, T300, P800, R600. **Samsung** - N500, N6xx, R2xx, T100. **IMAGENS: Nokia** - 3210, 3310, 3330, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6510, 8210, 8310, 8850, 8890, 3510/i, 3650, 6310i, 6610, 6650, 7210, 8910, 9110i, 9210i. **Alcatel - One Touch** - 310, 311, 511, 512, 71 **Motorola** - T192i, T280i/m, V66i/m, V60i/m. **Siemens** - M50 3118, MT50, A50 1158, C55 2128. **Ericsson** - T20, T29, 520, T39,T65, T66, T68/i, T200, T300, T600, P800, R600. **Samsung** - N500, N6xx, R2xx, T100. **Tel.: 21 324 25 75 - Horário: 10h - 19h Dias úteis**

ÍNDICE DO DVD 7

DEMOS JOGÁVEIS

- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Primal
- Tiger Woods PGA Tour 2003
- Tom Clancy's Ghost Recon
- WWE Smackdown: Shut Your Mouth!
- Sly Raccoon
- ATV Quad Power Racing 2
- Crashed
- NBA Live 2003
- Space Channel 5 Part 2

Vídeos

- LMA Manager 2003
- ZOE The 2nd Runner
- War of the Monsters
- Grand Theft Auto: Vice City
- Judge Dredd Vs Judge Death
- Alpine Racer 3
- The Mark of Kri Sizzler
- Ape Escape 2

PlayStation® 2

Propriedade da editora PRESSMUNDO

DIRECTOR Nuno Paixão Louro
PROJECTO GRÁFICO Eduardo Sousa
CONSULTOR EDITORIAL Pedro Tadeu
REDACTORES E COLABORADORES António Sarmento, Jorge Reis, Marco Santos, Miguel Falcón, Nuno Perestrelo, Paulo Portugal, João Vicente, Vanda Lopes
FOTOGRAFIA António Fazendeiro
EDITOR DE ARTE Rui Lisboa
TRATAMENTO DE IMAGEM António Cunha, Emanuel Lage, Fernando Costa, Paulo Barbosa
REDACÇÃO Av. da Liberdade, 266, 4.º 1250 - 149 Lisboa
PRODUÇÃO Alexandre Pereira, João Paulo Pires, Juvenal Carvalho
MARKETING Ana Barbado
PUBLICIDADE Frederico Dias *Director de Publicidade* frederico.dias@pressmundo.pt
Inês Vasconcelos e Sá *Directora de Contas* ivasconcelos@pressmundo.pt
Cláudia Martins *Secretária*, publicidade@pressmundo.pt
Olívia Reis *Secretaria*
Tel: 21.721.73 30 / Fax: 21.727.23 95
DELEGAÇÃO PORTO Carmen Mello *Directora de Contas* cmello@pressmundo.pt
Tlm:933237825

PRESS MUNDO

EDITORA DE PUBLICAÇÕES, SA
Rua Vera Lagoa, n.º 12 – 1649 – 012 LISBOA
Tel: 21.721.73 00 – Fax: 21.727.23 32
Contribuinte nº: 504 328 204
e-mail: playstation2@pressmundo.pt

DIRECTOR-GERAL Pedro Araújo e Sá
DIRECTOR EXECUTIVO Luís Ferreira
DIRECTOR DE PRODUÇÃO António José Carvalho

REVISTAS DA PRESSMUNDO Evasões
Grande Reportagem
National Geographic
PlayStation2
Viagens
Volta ao Mundo

ASSINATURAS Maria Isabel Pinto
Tel: 351.21.721.73 73/4 Fax: 351.21.727.36 89
E-mail:assinaturas@pressmundo.pt
Atendimento ao assinante
das 10h00 às 13h00
e das 15h00 às 17h00
PREÇOS DA ASSINATURA ANUAL, (12 NÚMEROS) – sem brinde:
Portugal: € 67,20 ; Europa - € 98,90 ; Guiné-Bissau, S. Tomé e Príncipe, Macau e Timor - € 106,70 ; Outros países do Mundo - € 129,50

PRESSMUNDO, SA: Conselho de Administração: Miguel Ribeiro e Silva, Paulo Ferreira e Pedro Araújo e Sá; Detentores com mais de 10% Capital Social: LUSOMUNDO MEDIA SGPS, SA — Pré-Impressão: VJ-Fotocomposição; Impressão e Acabamento: Avenida Grafica, Severo Ochoa, 5. 28914 Leganés. Madrid – Espanha; Papel miolo: Galerie Fine 75gr. Fornecido por M-Real; Embalagem: M.G.M. Tel: 219488990 - Serviços; Circulação e Distribuição Porta-a-Porta: MLD–Marketing, Logística e Distribuição;Tel.:214319420. Fax.: 214 314 357; Distribuição em Portugal: VASP

Depósito Legal n.º 183 053/02
Registado no Instituto de Comunicação Social n.º 124072 de 01 de Agosto de 2002

aind

INTERDITA A REPRODUÇÃO DE TEXTOS E IMAGENS POR QUAISQUER MEIOS.

EDITORIAL

Em defesa do polegar

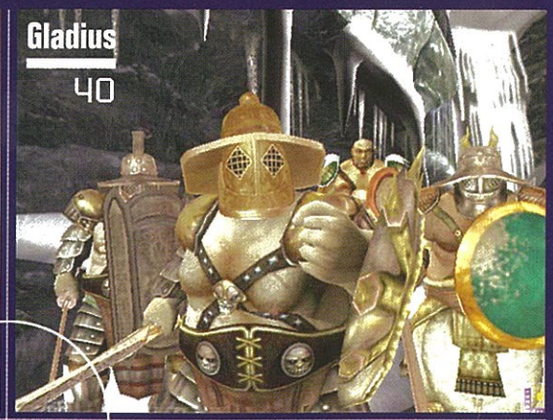
Estou a começar a enlouquecer. E tudo porque o ambiente de trabalho aqui na redacção não é bom. É excelente. A sério, é mesmo do melhor que pode existir. Mas esta camaradagem e amizade que nos une tem os seus quês. Então não é que não deixam a consola descansar uns minutinhos que sejam! A euforia é sempre muita e os duelos tomaram, definitivamente, conta destes escribas que, depois de anos a jogar tudo e mais alguma coisa, parece que foram tomados por um espírito que os obriga a libertar todas as suas energias.
Até aqui tudo bem. O problema é que, devido a essa vontade interior insaciável de jogar para derrotar o adversário, têm as mãos numa lástima. Ou melhor, os dedos em geral e, mais concretamente, os polegares. Estes são mesmo uns mártires. Até dá dó olhar para aqueles apêndices da mão quando estão em cima do comando da PS2 a tentar truques e combinações absolutamente impossíveis de fazer. E porquê? Simples, porque estão sempre prontos a mexerem-se e remexerem-se em cima de um dual shock. E não pensem que é uma causa absurda e destituída de qualquer significado. Não, não é. É até uma questão muito importante de saúde pública, ou pelo menos da saúde de todos os jogadores.
Sabem o que é estar constantemente a desafiar as capacidades dos músculos flexor, opositor e abdutor do polegar? Não é mesmo nada agradável. Isto para não falar da articulação metacarpofalangiana que, coitada, ao fim de umas horas de acesa jogatana, parece tão desarticulada que começa a fazer das suas. E é nessa altura que eu entro em campo e faço sempre questão de escolher aquele que estiver a acusar mais sinais de cansaço manual. Depois, já se está a ver, é o fartote habitual.
Mas sou sensível ao problema e é por isso que tenho de levantar a minha voz em defesa dos milhares de jogadores que sofrem em silêncio. Sofrem porque jogam e jogam porque gostam, mas a verdade é só uma: os seus polegares ressentem-se e as mãos castigam-os. Felizmente a mente diverte-se e o espírito liberta-se. Enfim, é caso para dizer que perdoa-se o mal que faz pelo prazer que dá. E agora, vão lá meter as mãos nas nossas 10 demos jogáveis e exclusivas.

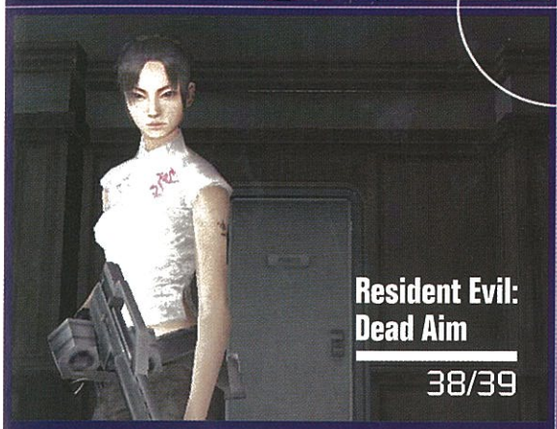
A MINHA ESCOLHA:

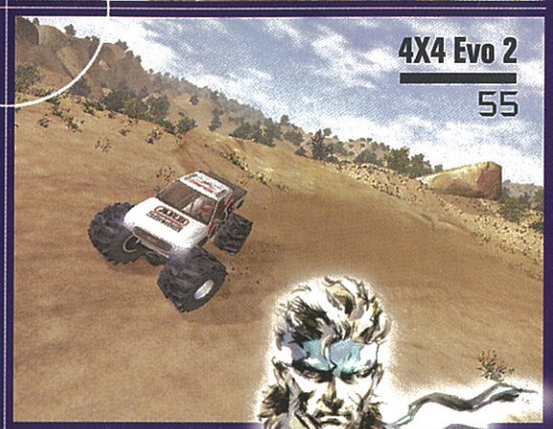
The Getaway
Não há como ter um guia com a papinha feita para chegar ao fim.
Página 63

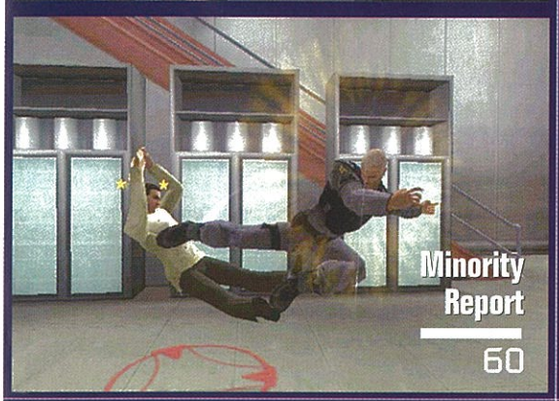
Gungrave
É a matança pela matança. Quem se mexer leva logo com um balázio.
Página 58

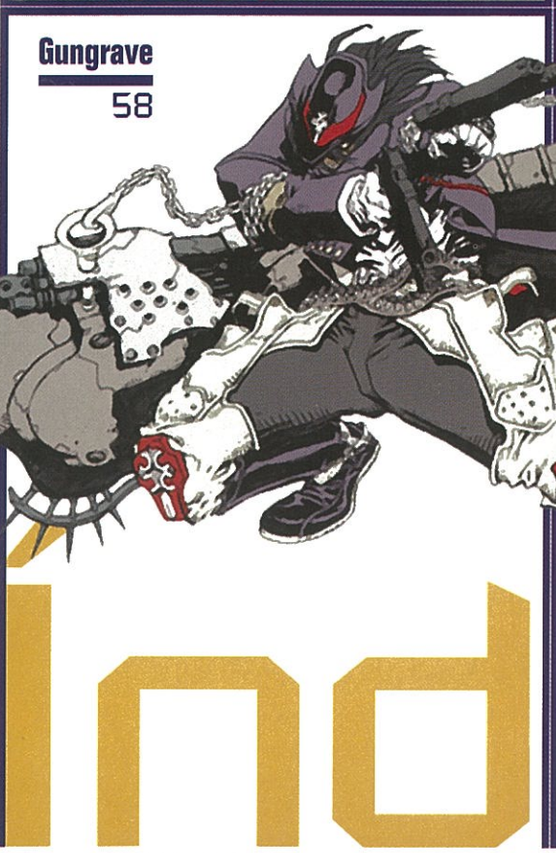
BloodRayne
Estou mortinho por deitar a mão a esta vampira para ver se morde mesmo.
Página 36











Índice

ESPECIAL
6 Devil May Cry 2
10 NOTÍCIAS
16 Dentro do DVD
REPORTAGEM
20 Torneio Europeu Tekken 4
GENTE PS2
22 Alexandra Fernandes
BASTIDORES
24 Banda sonora de Final Fantasy X
DUELOS PS2
26 MS versus PP
ESPECIAL
28 The Sims
ANTEVISÃO
32 Meta Gear Solid 2: Substance
34 Dr. Muto
36 BloodRayne
38 Resident Evil: Dead Aim
40 Gladius
42 Contra: Shattered Soldier
44 Def Jam Vendetta
OLHO VIVO
46 Silent Hill 3, Guilty Gear X2
Ben Hur Sphinx, Cy Girls
Tenchu: Wrath of Heaven
Chaos Legion
CULTO
50 Gadgets
52 Carros
TESTES
54 Zapper
55 4X4 Evo 2
56 Street Hoops
58 Gungrave
60 Minority Report
61 King's Field IV
62 Dakar 2
SUPER GUIA
63 The Getaway (Parte 2)
72 DICAS
E AINDA...
76 PS2 Net
78 DVD Filmes
86 Cinema PS2: Minority Report
88 DVD Música
90 TOP PS2 do Leitores
91 Passatempo The Mark of Kri
92 TOP PS2 da Redacção
Lançamentos Março-Abril
93 Passatempo AutoModellista
94 Cartas do Leitores
98 Crónica

Devil May Cry 2

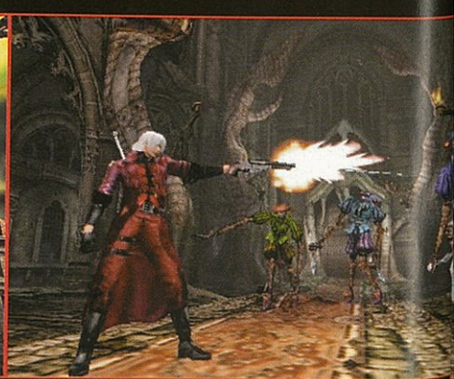
Desculpas aos leitores

Como todos tiveram oportunidade de ver, e de ler, o tema de capa da revista anterior viu o seu texto ser mutilado e repetido na última página do teste. Embora totalmente alheio à redacção, o sucedido deveu-se a um lamentável erro técnico na produção da revista. Pelo erro, apresento as minhas mais honestas e sentidas desculpas aos leitores pelo sucedido. Por isso repetimos o teste de Devil May Cry 2 e, sinceramente esperamos que continuem a acreditar na nossa determinação em fazer uma revista cada vez melhor.

■ **Nuno Paixão Louro**

O diabo pode esperar, lá diz o título deste jogão, mas nós já não podíamos mais. Estávamos mesmo mortinhos por deitar as mãos à sequela de Devil May Cry. Razão pela qual, quando a Capcom nos enviou os dois discos – para Dante e Lucia, respectivamente –, desmarcámos todos os compromissos do fim-de-semana que se avizinhava, deixámos a criança a cargo dos avós e levámos o material e a consola "debug" para casa, longe dos mirones da redacção. Era compreensível a ansiedade, já que DMC fora um dos jogos mais emocionantes do ano passado (foi lançado em Dezembro de 2001 e DMC 2 será editado a 28 de Março). Apesar de já termos jogado os dois níveis disponíveis e acompanhado as várias notícias e previews publicadas na imprensa (incluindo a esclarecida tradução que mereceu capa há alguns meses numa revista da concorrência), ainda assim mantinha-se a curiosidade. Mesmo sabendo que a narrativa não era o seu prato forte, que se mantinha a ferocidade do disparo a la arcade, o arrojo dos cenários góticos e dos diferentes planos de câmara, as cambalhotas acrobáticas, as hordas intermináveis de monstros zombies e, claro, desta vez também, a companhia da bela Lucia.
Num lugar de destaque do nosso córtex mantinhamos viva a imagem desta espécie de cruzamento entre o ambiente de Resident Evil (criado por Shinji Mikami, também autor do orignal DMC) servido por uma dinâmica próxima de Matrix. Decorrido o descanso sabático e domingueiro, freneticamente a malhar nas criaturas que insistiam em atirar-se diante das balas de Dante ou dos sabres de Lucia, sentimo-nos forçados a refrear o nosso entusiasmo. Infelizmente, DMC 2 fica aquém do que esperávamos. Há que dizê-lo com frontalidade. É que, quanto mais altas as expectativas, da mesma forma se elevam os padrões de avaliação. Sejamos claros: DMC 2 continua a ser um dos mais poderosos jogo de acção, no melhor estilo arcade, mas falha ao não renovar a sua fórmula. Aposta num "mais do mesmo" sem verdadeiramente inovar.
O que nos surpreende, pela negativa, é pensar que o original

DMC 2 continua a ser um dos mais poderosos jogos de acção, mas sem inovar



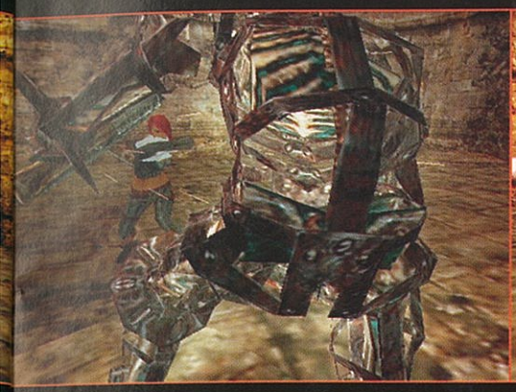
Companhia Capcom **Editor** Capcom **Distribuidora** Electronic Arts **Género** Acção/aventura

O anti-herói de casaco comprido e revólveres à cowboy está de regresso. E vem (muito) bem acompanhado...

possuía elementos consistentes que rejuvenesciam o género de acção e lhe davam uma conotação cool desde logo asscociada a DMC. De facto, Dante será provavelmente o anti--herói mais cool dos videojogos. A sua capa longa, as pistolas estilizadas – a Ebony e a Ivory – e as já célebres acrobacias. E não esqueçamos o cabelo prateado ao vento tão apreciado pelas jovens gamers. Sem dúvida, uma personagem carismática de denso passado – a responsabilidade de ser o filho de Sparta, aquele que enfrentou o próprio Demo, a isso exigia. E não serão estes elementos suficientes para gerar uma narrativa aliciante que não se servisse do lugar

Dante tem novos brinquedos mortíferos e a implacável e sisuda Lucia conta com uma invejável colecção de punhais

Devil May Cry 2		7
Gráficos	São atraentes os ambientes urbanos e detalhadas as personagens, mas não o suficiente para nos deslumbrar	8
Jogabilidade	Não existem grandes novidades relativamente ao primeiro jogo. Mesmo os novos movimentos não acrescentam nada de novo	7
Audio	A banda sonora pode ser de luxo, mas as vozes e os efeitos especiais mereciam muito mais	7
Duração	Apesar dos dois discos, o jogo cumpre-se em poucas horas. Ideal para os jogadores mais preguiçosos	5



comum do vilão ambicioso que quer tomar conta do mundo? Talvez, mas essa lacuna já sucedia no jogo original. Agora, mesmo recorrendo a uma storyline dupla, com Dante e Lucia (uma espécie de sidekick como Claire Redfield de Resident Evil), a narrativa serve apenas para justificar alguns excertos em FMV. Ainda assim, adiantamos que tudo começa com Lucia a ser salva in extremis por Dante de um final pouco honroso às mãos de um grupo de harpias. Já agora, digam lá se esta entrada de Dante em cena era merecedora de algumas paginolas de relato inflamado... Apesar de tudo, interessará saber que a aventura começa com o rumor das intenções conquistadoras de Arius, o detentor de um vasto portentado económico que se aliou às forças demoníacas para construir um império ilimitado. Nessa senda, destruíu também a aldeia onde vivia Matier, a mãe espiritual de Lucia, que agora vem pedir ajuda a Dante para que restabeleça a paz no mundo. Mais se informa que Lucia possui três das quatro relíquias que poderão fechar para sempre as portas do inferno. Haverá que encontrar esse "missing link"... Conversados que estamos relativamente à história e narrativa do jogo, o jogador poderá evoluir sem medos para esta aventura de acção gótica em 3D. Sem grandes problemas, avançará ora pelos cenários que nos fazem lembrar pequenas cidades rurais dos filmes expressionistas alemães, ora por uma metrópole que se assemelha à Gotham City das aventuras de Batman. Sem grandes esforço, rapidamente se aperceberá dos novos movimentos de Dante – os saltos duplos em que amarinha pelas paredes acima mantendo sempre uma cortina de certeiro fogo cruzado (se necessário for) sobre as demais harpias ou esqueletos incómodos. Pelo caminho colecciona-se as red orbs, uma por cada vítima (que depois trocaremos por items ou upgrades), mas também outras (verdes, brancas, azuis, violeta e douradas), amuletos e power ups com diferentes capacidades. Sem dúvida úteis para combater os vários bosses.

Aqui exige-se uma técnica de combate apurada para obter determinadas orbs. Como sucedia no original, o jogador terá de saber usar os vários combos ou combinações de combate. Assim poderá também adquirir novos brinquedos mortíferos, como uma caçadeira, metralhadoras, um lança mísseis entre outras espadas bem mais poderosas que a transportada por Dante desde o início. Como não podia deixar de ser, Lucia está também servida por uma invejável colecção de punhais que lança em todas as direcções, para além de se relevar exímia no uso dos pés e das mãos. Sisuda e implacável, não será – dizemos nós – a melhor companhia para um jantar a dois... Dependendo dos níveis, assim o gozo cresce ou diminui, mas de um modo geral, podemos dizer que DMC 2 não nos faz perder muito tempo. Apesar da já mencionada repetitividade dos ambientes e dos vilões até chegarmos ao derradeiro nível do Demon World.

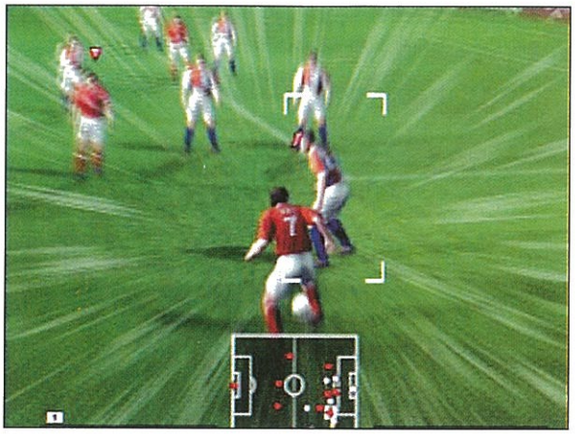
Em suma, Devil May Cry 2 não é o jogo que esperávamos. Ou será que estávamos iludidos? Mesmo assim, gozamos à grande com as façanhas acrobáticas de Dante e Lucia operando os vários combos para assim obter os elogios dos espectadores e receber as orbs respectivas. Um ponto favorável, mas apenas para os jogadores preguiçosos, é que DMC 2 não cria traumas nem problemas na conclusão do jogo. Será talvez tarefa para algumas horitas bem passadas. Mesmo não sendo um campeão na sua modalidade, os seus inegáveis atributos de combate e acção, aliados a uns gráficos que não envergonham ninguém, fazem dele um título que aconselhamos o teste. Se o leitor o levará para casa ou não, isso já não sabemos. A escolha é sua. ■ **Paulo Portugal**

BACKYARD WRESTLING

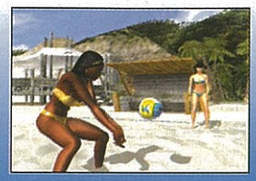
Mais pancadaria a caminho da PS2. Desta vez vem pela mão da Eidos que recriou toda a loucura dos combates amadores do controverso fenómeno norte-americano que é a luta livre de quintal. O jogo recria a brutalidade destes lutadores amadores que se degladiam em ataques ferozes e brutais para conseguir o título "King of Hardcore". Enfim, o jogo tem tudo o que qualquer pai de família não quererá para o seu filho. Os golpes a aplicar são muitos e incluem ataques com os dedos, arame farpado, lâmpadas, tacos de basebol e mesas. Uau! Ah! e as personagens vão sofrer cortes, nódoas negras e esvair-se em sangue.

INTERNATIONAL SUPERSTAR

SOCCER 3



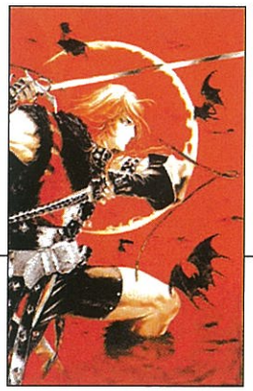
Para muitos, este é considerado um dos melhores jogos de futebol para a PlayStation2. E a nova versão está mesmo aí a rebentar. O ISS3 tem no ângulo de visão da câmara uma das principais novidades por possuir um zoom mais aproximado que permite ao jogador estar com a visão na terceira-pessoa. Além disso, o jogo irá premiar as vitórias de forma a garantir ao jogador um número de pontos para desbloquear novos jogadores e clubes e, até, novos estádios.



SPRING BREAK BEACH VOLLEYBALL

Quem foi que disse que aqui não gostávamos de vólei? Gostamos e muito, e estamos desejosos de jogar uma partidinha com as meninas criadas pela Acclaim no Spring Break Beach Volleyball. Andávamos desanimados por não vermos babes com areia nos pés na nossa PS2 mas, agora que elas aí vêm vamos meter as mãos na bola. Ai vamos, vamos! E o melhor é que podemos configurar totalmente as jogadoras, desde o corpo, a cor da pele, do cabelo, as roupas e outros detalhes...

CASTLEVANIA NA PS2



É oficial, a obra de Koji Igarashi, Castlevania, vai mesmo estrear-se na consola 128 bits da Sony. O anúncio foi feito pela Konami que, uma vez mais, tem a seu cargo o projecto. Detalhes sobre o jogo ainda não se conehecem mas, lá para o início do Verão já se saberá pormenores deste jogo que deverá ser lançado antes do final do ano.

O REGRESSO DE R-TYPE FINAL

Os amantes de shooters têm de esperar até ao fim do ano para meter as mãos neste R-Type Final. Lançado originalmente pela Irem em 1987, para os arcades, o título tem cenários e inimigos em 3D, mas continuará com a jogabilidade clássica em duas dimensões. Estas são as primeiras imagens das naves e, até ao momento, a clássica R-9A Arrow Head, do primeiro jogo, está confirmada como nave jogável, assim como os modelos R-9D Shooting Star e R-9F Andromalius.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SUBSTANCE

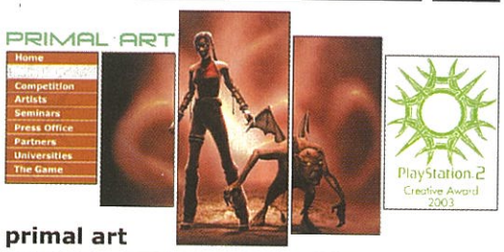
[007] [008] [009] [0010]

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.

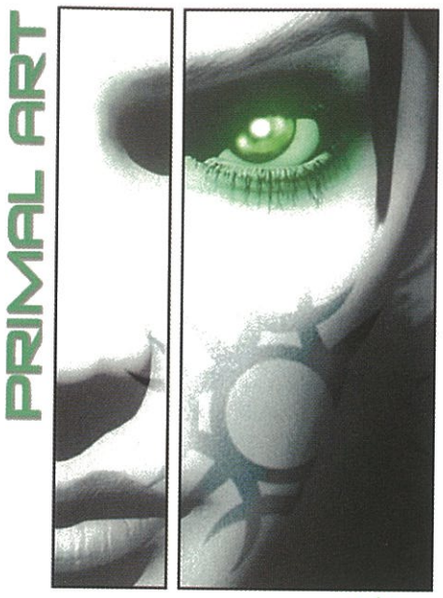
©1987 2003 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. METAL GEAR SOLID® AND METAL GEAR SOLID®2 : SUBSTANCE™ ARE TRADEMARKS OF KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC.

SCEE EM EXPOSIÇÃO



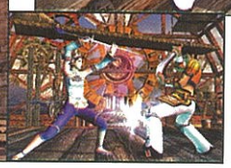
primal art

Já ouviram falar no melhor jogo de aventuras de sempre não ouviram? Claro que falamos de Primal! Ainda há dúvidas?! E aproveitando o lançamento do jogo no dia 11 de Abril, a Sony Computer Entertainment Europe vai organizar, em Londres, uma exposição chamada Primal Art (www.primal-art.com) entre os dias 6 e 9 de Abril. O universo da mostra são os videojogos e servirá para dar a conhecer os magníficos trabalhos gráficos da SCEE e fomentar a criatividade de futuros designers. Dêem um pulinho no site e vejam bem se os desenhos não são um espectáculo.

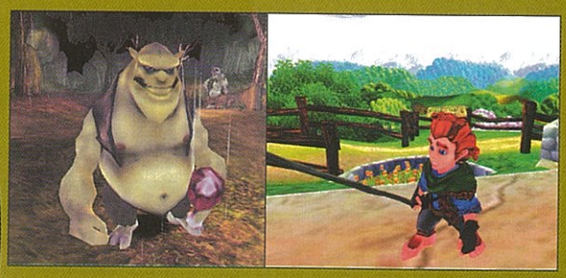


SOUL CALIBUR 2 ABRE AS SUAS PORTAS

Enquanto não chega Setembro, altura em que deverá ser lançado Soul Calibur 2, o melhor é começarem a acostumar-se às imagens destas lutas que prometem ser das melhores. O lutador exclusivo da PS2, já todos sabem, será Heihachi, mas novos personagens como Astaroth, Ivy, Nightmare, Voldo e o novato Necrid vão levar ao rubro os jogadores já habituados à pancadaria de Tekken. Vai ser uma festa.



THE HOBBIT JÁ TEM IMAGENS



Os fãs de Tolkien têm mais um motivo para estar contentes. A Sierra divulgou que vai lançar para a PS2, e também para as outras consolas, o jogo The Hobbit onde viveremos com os pequenos Bilbo e Sam grandes aventuras. Pelo caminho está garantido que se encontrarão personagens como Gandalf, Thorin, Gollum, e muitos outros. A aventura baseia-se na obra O Senhor dos Anéis mas põe a tónica na resolução de puzzles e enigmas em vez de batalhas travadas na Terra do Meio.

PS2 RECEBE ALIENS VERSUS PREDATOR: EXTINCTION

A luta de titãs está quase a travar-se na PlayStation2. Depois de anos a aterrorizar os jogadores de PC, a saga Aliens versus Predator chega com novo nome e não será um shooter na primeira pessoa. Em AvP: Extinction, o combate tripartido entre os sub-reptícios Predators, os Aliens cheios de baba e os violentos Marines terá lugar num ambiente de estratégia em tempo real que permitirá travar emocionantes batalhas em ambientes futuristas.

TOQUES E IMAGENS

(1€)

Disponível para clientes Optimus, TMN e Vodafone

4999

IMAGENS

TOP 5

RR3 perro1
RR3 abraco2
RR3 osito
RR3 dragon1
RR3 conejito

OUTROS

RR3 abraco
RR3 abraco1
RR3 abrazo4
RR3 amor4
RR3 amor5
RR3 angel
RR3 besito
RR3 cansado
RR3 cumple
RR3 despierta
RR3 erizo
RR3 futbol2
RR3 gatito
RR3 gato
RR3 hola
RR3 hola1
RR3 jesus
RR3 loco
RR3 mates
RR3 zepovo

LOGOS

TOP 5

RR1 raiva2
RR1 tribal5
RR1 joaninha
RR1 cobra6
RR1 diabinho2

OUTROS

RR1 180pulso
RR1 2notas
RR1 abraco
RR1 alien17
RR1 alien2
RR1 amigos6
RR1 amor5
RR1 aneis
RR1 animal
RR1 anjo
RR1 autocarro10
RR1 bebado2
RR1 boladefogo
RR1 bportuguei
RR1 brincalhao
RR1 caezinhos
RR1 cancer
RR1 champanhe
RR1 chines3
RR1 chines5
RR1 clavesol
RR1 coelho
RR1 conejo
RR1 coracao15
RR1 coracoes16
RR1 decibeis
RR1 erro1
RR1 esqui2
RR1 estrelapolar
RR1 eu1
RR1 feliz
RR1 flores2

SCREEN SAVERS

TOP 5

RR4 bandeira
RR4 perro1
RR4 loco
RR4 sorpresa
RR4 toro1

OUTROS

RR4 666
RR4 abrazo4
RR4 besito
RR4 bici
RR4 cansado
RR4 casa
RR4 conejito

TOQUES

TOP 10

TÍTULO	CÓDIGO
Chiwawa	RR2 chiwawa
The Ketchup Song (Asereje)	RR2 ketchupson
Feel	RR2 feel
Torero	RR2 torero
Whenever, Wherever	RR2 whenever
Whithout Me	RR2 whithoutme
Sirsh	RR2 pallesare
Just Like A Pill	RR2 justlikeap
Nessaja	RR2 nessaja
By The Way	RR2 bytheway

NOVIDADES

Baba	RR2 baba
Danger (High Voltage)	RR2 dangerhigh
Die Another Day (007)	RR2 Dieanother
Dirrty	RR2 dirrty
Es Mais Que Um Amor	RR2 esmaisqueu
Love Never Fails	RR2 loveneverf
Mila	RR2 mila
Momento	RR2 momento
Pura Inocencia	RR2 purainocencen
Samba Da Nega Maluca	RR2 sambadaneg
Saber Amar	RR2 saberamar

PORTUGUESAS

A Portuguesa (Hino Nacional)	RR2 aportugues
Anjo Selvagem	RR2 anjoselva
Apita O Comboio	RR2 apitaocomb
Atirei O Pau Ao Gato	RR2 atireiopau
Batatoon	RR2 batatoon
Eu Gosto É do Verão	RR2 eugostoedo
Hino do Porto	RR2 fcporto
Jardins Proibidos	RR2 jardinspro
Os Patinhos	RR2 ospatinhos
Só Eu Sei	RR2 soeusei
Solta-Se O Beijo	RR2 soltaseobe
Somos Benfica	RR2 somosbenfi

VIDEO JOGOS

Commando	RR2 commando
Delta	RR2 delta
Druid II: Enlightenment	RR2 druid2
Escape From Monkey Island	RR2 monkeyisla
Flimbo's Quest	RR2 flimbo1
Magical Sound Shower ('Out Run')	RR2 outrun
Pac-Man	RR2 pacman
Super Mario Bros 1 Medley	RR2 mario

HITS

TÍTULO	CÓDIGO
19-2000	RR2 192000
Aleluia (Eurovisão 1979 Israel)	RR2 halleluja
All I Wanna Do	RR2 alliwannad
All I Want	RR2 allwanto
All Star do filme SHREK	RR2 allstar
All You Want	RR2 allyouwant
American Woman	RR2 americanwo
Angel	RR2 angel
Babe	RR2 babe
Ballamos	RR2 ballamos
Barbie Girl	RR2 barbiegi
Be With You	RR2 bewithyo
Because I Got High	RR2 igothigh
Bicycle	RR2 imagine
Big Big World	RR2 biggirl
Born In the U.S.A.	RR2 bornusa
Butterfly	RR2 butterfly
By The Way	RR2 byweaway
California Dreaming	RR2 califdream
Californication	RR2 californic
Clint Eastwood	RR2 clinteastw
Copacabana (At The Copa)	RR2 copacabana
Don't Speak	RR2 dontspeak
Don't Worry, Be Happy	RR2 dontworry
Eternity	RR2 eternity
Everything I Do	RR2 everything
Hey Jude	RR2 heyjude
Hino do Brasil	RR2 brazilnat
Hit Me Baby One More Time	RR2 hitmebaby
Hotel California	RR2 hotelcalif
Imagine	RR2 imagine
Just A Girl	RR2 justagirl
Let It Be	RR2 letitbe
Livin' La Vida Loca	RR2 livinlav
Mambo No.5	RR2 mambono5
Maria Maria	RR2 mariamar
Played Alive	RR2 playedaliv
Samba De Janeiro	RR2 sambadejan
Sex Bomb	RR2 sexbomb
Smooth	RR2 smooth
Something Stupid	RR2 somethings
Stupid Girl	RR2 stupidgirl
Tema do filme Harry Potter	RR2 harrypotte
The Final Countdown	RR2 finalcou

Preços com IVA incluído.

Para fazeres um download basta enviares um *SMS* para o **4999** com o código do teu conteúdo preferido (**exemplo: RR1 raiva2**). Acede ao menu *mensagens* do teu Nokia e escreve **RR1 raiva2** (palavras separadas por um espaço) e envia-a para o **4999** e de seguida receberás o conteúdo solicitado. Podes ainda fazer um *download* directamente para o Nokia de um teu amigo, para isso só tens que acrescentar o número dele a seguir ao código do conteúdo: **RR1 raiva2 901234567**. Consulta a lista completa em **www.nokia.pt/fun**. Serviços válidos para todos os modelos Nokia compatíveis.

TOQUES POLIFÓNICOS E IMAGENS A CORES

NOVO

(2€)

Disponível para clientes TMN e Vodafone (brevemente para clientes Optimus)

4099

IMAGENS A CORES

3510i

RR9 heartbreak
RR9 angry
RR9 bluehair
RR9 lovesick

6610 e 7210

RR7 graffiti
RR7 cold
RR7 love
RR7 waiting
RR7 bikini
RR7 penguin

7650

RR8 cow
RR8 partyover
RR8 emergency

TOQUES POLIFÓNICOS

3510, 3510i, 6610 e 7210

TÍTULO	CÓDIGO
Agora Podes Ver (Big Brother)	RR5 agorapodes
Ain't It Funny	RR5 aintitfunn
Anjo Selvagem	RR5 anjoselva
Apita O Comboio	RR5 apitaocomb
Atirei O Pau Ao Gato	RR5 atireiopau
Axel F ('Beverly Hills Cop')	RR5 axelf
Baba	RR5 baba
Because I Got High	RR5 igothigh
Canguru	RR5 canguru
Complicated	RR5 complicate
Danger (High Voltage)	RR5 dangerhigh
Dilemma	RR5 dilemma
Don't Let Me Be The Last To Know	RR5 dontletmeb
Escape	RR5 escape
Eu Gosto É Do Verão	RR5 eugostoedo
Eu Sou Aquele	RR5 eusouaquel
Here With Me ('Roswell')	RR5 herewithme
Inside To Outside	RR5 insideto
Insomnia	RR5 insomnia
Jenny From The Block	RR5 jennyfromt
Lose Yourself	RR5 loseyourse
Love Never Fails	RR5 loveneverf
Mambo No.6	RR5 mambono5
Momento	RR5 momento
No One Knows	RR5 nooneknows
O Malhão, Malhão	RR5 omalhaomal
Os Patinhos	RR5 ospatinhos
Perdono	RR5 perdono
Pura Inocencia	RR5 purainocen
Saber Amar	RR5 saberamar
Só Eu Sei	RR5 soeusei
Sol Da Caparica	RR5 soldacapar
Solta-Se O Beijo	RR5 soltaseobe
Somos Benfica	RR5 somosbenfi
Take A Look Around	RR5 takealook
Tema da série 'Knight Rider'	RR5 knightri
Tema da série 'MacGyver'	RR5 macgyver
The Beat Goes On	RR5 thebeatgoe
The Ketchup Song (Asereje)	RR5 ketchupson
Without Me	RR5 withoutme

7650

TÍTULO	CÓDIGO
Agora Podes Ver (Big Brother)	RR6 agorapodes
Anjo Selvagem	RR6 anjoselva
Batatoon	RR6 batatoon
By The Way	RR6 bytheway
Canguru	RR6 canguru
Dirrty	RR6 dirrty
Escape	RR6 escape
Hino Nacional	RR6 aportugues
Jenny From The Block	RR6 jennyfromt
Love Never Fails	RR6 loveneverf
Momento	RR6 momento
Mundian To Bach Ke	RR6 mundiantob
Os Patinhos	RR6 ospatinhos
Pura Inocência	RR6 purainocen
Saber Amar	RR6 saberamar
Só Eu Sei	RR6 soeusei
Somos Benfica	RR6 somosbenfi
Tema da série 'MacGyver'	RR6 macgyver
Tema do filme 'James Bond'	RR6 jamesbond
The Ketchup Song (Asereje)	RR6 ketchupson

Preços com IVA incluído.

CONTEÚDOS ORIGINAIS NOKIA

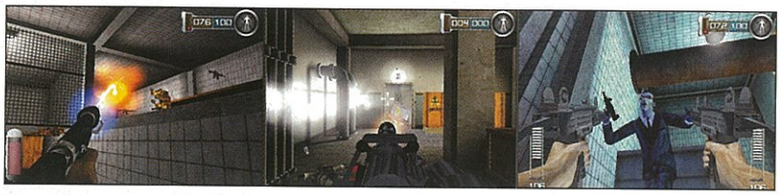
Para fazeres download de uma imagem a cores e/ou toque polifónico, para além do teu Nokia ter que ser compatível, tens que ter o *WAP* a funcionar. Se ainda não tiveres o *WAP* configurado, vai a **www.nokia.pt/fun** e encontrarás todas as instruções de configuração. Pretendes fazer um download, por exemplo, do conteúdo **RR7 Grafitti**. Envia um *SMS* com o texto **RR7 Graffiti** para o **4099**. Depois recebes no teu Nokia um *link de WAP*. De seguida usas este *link* para obter o conteúdo solicitado. É muito fácil, é só seguires as indicações que te vão aparecendo no teu Nokia. Este anúncio apenas tem uma reduzida selecção de downloads, vê a lista total de conteúdos originais no site **www.nokia.pt/fun**.

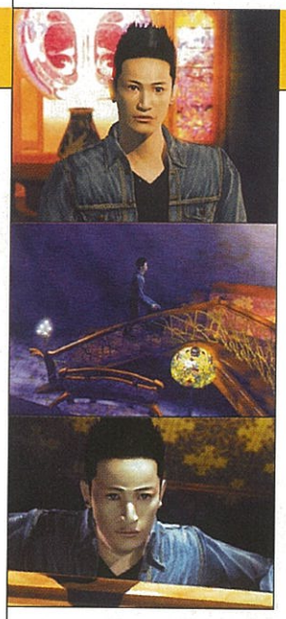
NOKIA mobile fun

www.nokia.pt/fun

DIE HARD: VENDETTA VAI CHEGAR À PS2

O título Die Hard: Vendetta vai lançar-se na PlayStation2 depois de uma passagem acidentada pela GameCube. Isto porque, a Vivendi Universal sabe que para singrar nesta consola tem de melhorar drasticamente os gráficos do jogo de forma a aproveitar todas as potencialidades da PS2 e, assim, conquistar todos os adeptos que queiram entrar na pele do polícia John McClane.





GLASS ROSE

Estas são as primeiras imagens deste título de terror e mistério da Capcom. O estúdio que está a desenvolver o jogo é o mesmo que fez Resident Evil e, por isso, promete. O jogador entra na pele de Takashi, um jornalista com poderes extra-sensoriais que vai investigar uma mansão onde ocorreu o assassinato de uma família inteira em 1929. E é aí que tudo se complica.

SHADOW OF THE SUN NA PS2

Shadow of the Sun é o típico jogo de tiro na primeira pessoa e que conta no papel principal com um novo e fabuloso caçador de vampiros. Ou seja, as poucas informações de que dispomos falam de cenários de fantasia num mundo recheado de seres vampirescos localizado no planeta Threa. Cabe ao jogador assumir o papel de um poderoso vampiro que está prisioneiro há vários séculos e que começa ter alucinações com belas mulheres. Enfim, tem de se descobrir o caminho para sair dali para ir salvar as donzelas mas... claro que surgirão personagens terríveis e armadas até ao dentes para impedir isso.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

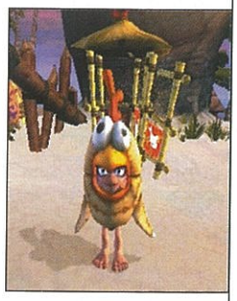
A Electronic Arts já confirmou a sequela de Medal of Honor para a PlayStation2. Vai chamar-se Rising Sun e é a história de dois irmãos (Donny e Joe Griffin) que se separam durante um combate na frente de batalha. Depois, a trama leva-nos a viver as suas experiências ao longo da Segunda Guerra Mundial. A EA não quer ainda adiantar muito mais, excepto que boa parte do jogo se centraliza no Pacífico durante a guerra com o Japão e até à sua capitualção. O jogo não deverá surgir antes do Outono.

JAK & DAXTER 2

Depois do enorme êxito de Jak & Daxter: The Precursor Legacy, a Sony vai apostar na sequela do sucesso da Naughty Dog e lançar uma nova aventura até ao final do ano. Por enquanto ainda não foram revelados detalhes mas espera-se uma ainda maior excelência nos gráficos e uma aventura cheia de acção.

POWER OF JUJU

O anúncio foi feito há quase um ano mas só agora o segredo foi revelado. O cenário de Power of Juju é um antigo mundo tribal em que as peles, os estranhos penteados, as tatuagens e os amuletos de pele têm uma grande importância: são objecto de magia. E Tak é um jovem aprendiz de feiticeiro com a missão de recuperar as pedras lunares roubadas e salvar a Lua Juju. Para isso vai ter de usar muita magia.



the Mark of Kri
ADVERTÊNCIA
VIOLÊNCIA EXPLÍCITA
The Mark of Kri. Passas a tua vida a fazê-lo.
PlayStation 2
the Mark of Kri
¿Quem diria? Toda a vida a treinares sem saberes. Porque até agora nem te passou pela cabeça vestir a pele de Rau, um jovem guerreiro que adora deixar tudo sem cabeça. E muito menos procurar as seis partes de um feitiço capaz de deixar o mundo na mais escura das trevas. Com uma situação destas restam-te poucas alternativas: sair e deixares desaparecer o mundo, ou esconder a cabeça e não tirá-la nem para espreitar. Não vá acontecer perdê-la.
pt.playstation.com
PlayStation 2
AMEAÇA PODER O OUTRO LADO
"PlayStation" e "PlayStation 2" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "" é uma marca da Sony Corporation. The Mark of Kri é uma marca da Sony Computer Entertainment America Inc. © 2002 Sony Computer Entertainment America. Todos os direitos reservados.
TBWA

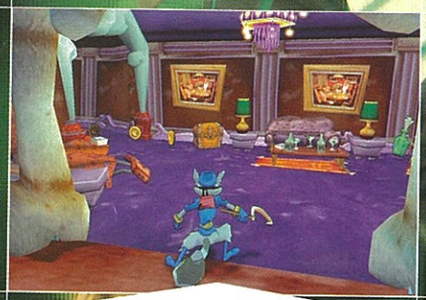
DENTRO DO DVD

ZOE THE 2ND RUNNER

ZOE não é apenas um jogo – é quase uma obra de arte. Vejam a beleza dos gráficos, a acção tão meticulosamente pensada, a complexidade da história, o magnífico desenho dos personagens... Uma obra-prima nascida no Japão e que vai conquistar o resto do mundo.

NBA LIVE 2003

Os adeptos do basquetebol dizem que o jogo é mais competitivo e emocionante que o futebol. Depois de experimentar este NBA Live 2003, é possível que muitos comecem a concordar com esta visão... Simplesmente espectacular. A não perder. Na mouche. Ou melhor, no cesto.



SLY RACCOON

Este é um daqueles jogos especiais, pois combina o estilo da velha escola (Sonic, Crash Bandicoot) com os novos e espantosos avanços em gráficos 3D. Moderno e, ao mesmo tempo, com sabor a nostalgia...

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

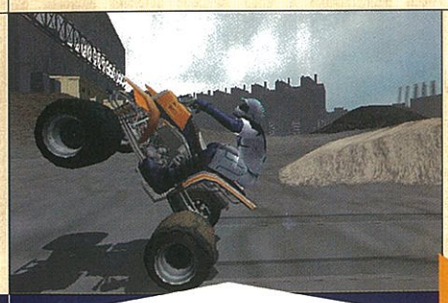
Uma aliança sem precedentes entre Shang Tsung e Quan Chi ameaça a vida de Raiden e dos mortais. É preciso opôr-se-lhe ainda com mais empenho do que o costume. Felizmente para o jogador, Deaddly Aliance tem um sistema de luta completo e intrincado.

APE ESCAPE 2

Divertido, repleto de acção, tão engraçado e aventuroso que até a nossa rica avozinha podia jogar ao lado do netinho. Pronto. É o fim da macacada!

CRASHED

Este também é um jogo de carros, mas aqui não há pão para malucos, como se costuma dizer. Esqueçam os modos carreira, desafios de "tuning" ou compras de viaturas. Aqui é só fazer corridas, derrotar os adversários na pista e pilotar o carro dos seus sonhos.



SPACE CHANNEL 5 PART 2

Eis um jogo de "ficção científica" mas com um "look" retro, tipo anos 60. Mencionar pormenores sobre o jogo talvez seja como estragar a surpresa. A sério. Experimentem-no. E preparem-se para dançar. Dançar? Isso mesmo, dançar...

ATV QUAD POWER RACING 2

Jogo de corridas por excelência, muitíssimo bem concebido, sólido tanto nos gráficos como nos sons e na jogabilidade. Além disso, vem com vasto leque de opções para o jogador. Experimente-o agora...

TOM CLANCY'S GHOST RECON

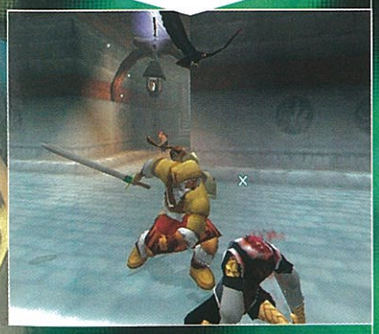
Leste da Europa, 2008. A guerra rebentou nas fronteiras da Rússia e o mundo está em perigo. É nesta altura que os Ghosts entram em acção e, apetrechados com os engenhos mais modernos, começam a missão de salvar o planeta.

THE MARK OF KRI

Eis a história de Rau, um jovem guerreiro bárbaro cuja sede de aventura o irá colocar perante verdadeiros perigos num beat'em up cheio de acção e onde os inimigos são mais que muitos. Vale-lhe a ajuda de um passarão negro, o Kuzo.

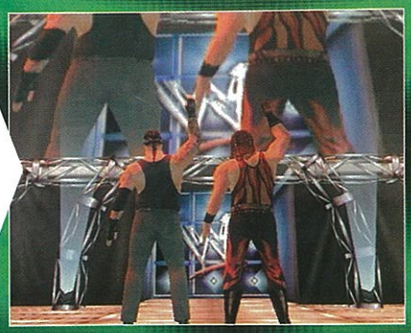
WAR OF THE MONSTERS

Neste jogo não vestimos a pele de um herói humano, mas de um monstro. Um verdadeiro monstro tipo Godzilla, tão alto, pesado, destruidor e mortal como Godzilla. Invista contra as defesas militares, esmague cidades e inimigos...



WWE SMACKDOWN: SHUT YOUR MOUTH!

Cala a boca e luta. Porque senão parto-te os dentes todos. Quantos são? Quantos são? Pois, este é um jogo de porrada ao melhor estilo. Quem gosta de wrestling, gosta – e chora por mais. Por mais porrada, claro. Dá-lhe com força! Grrrr!



DENTRO DO DVD

LMA MANAGER 2003

Se gosta do Championship Manager (o famoso jogo de gestão de clubes de futebol para PC) então vai gostar muito, mesmo muito, de LMA Manager 2003. Veja-o no DVD e tire as suas conclusões... Nós aqui viciámo-nos logo assim que lhe pusémos as mãos em cima. É mesmo do melhor que há.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Muita matança, armas, carros, aviões, barcos, raparigas jeitosas, enfim – bem vindo ao maravilhoso mundo dos gangsters da PS2. Não tem muito a ver com "Histórias de Gangsters", segundo a visão da dupla Joel/Ethan Cohen, mas pronto, está bem. Estamos nessa.

JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH

Um jogo futurista em que o jogador se coloca na pele de um patrulheiro da noite, encarregue de vigiar as ruas mais turbulentas de uma mega-metrópole em decadência. Dispare primeiro e faça as perguntas depois...

ALPINE RACER 3

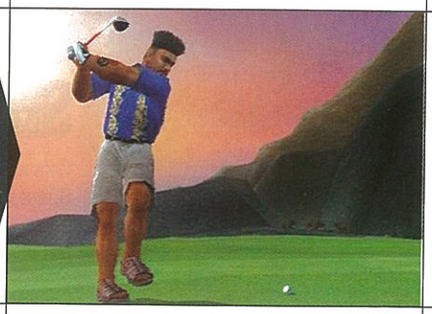
Se não está com vontade de conduzir um carro, que tal tornar-se um alpinista e esquiar por montanhas repletas de neves e obstáculos? É esse o desafio de Alpine Racer 3. Gráficos magníficos e uma sensação de velocidade vertiginosa.

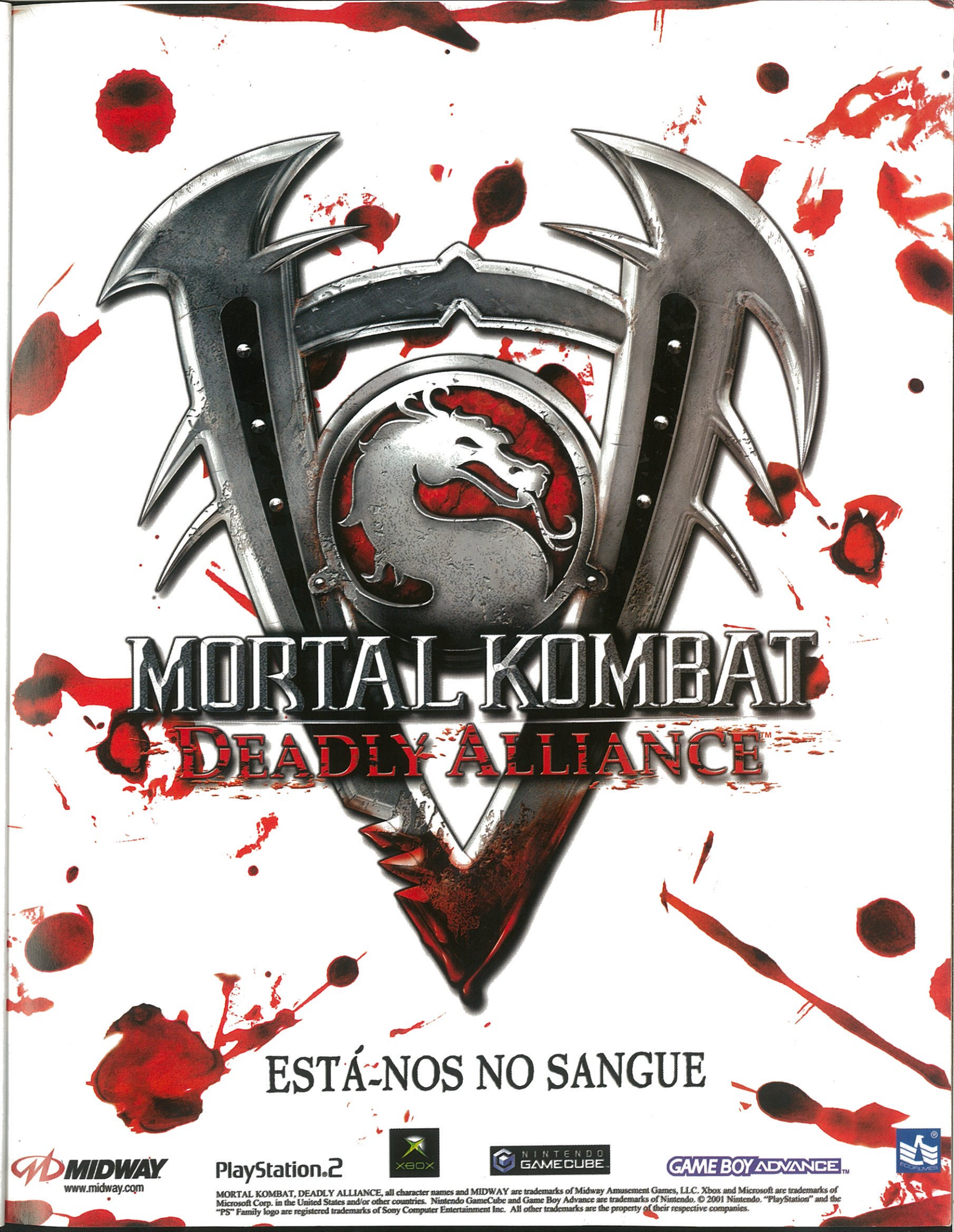
PRIMAL

Já dissémos que é o melhor jogo de aventuras e que a heroína é a Jennifer. E já dissémos que esta bela se transforma para limpar o sebo dos inimigos? Vá lá, experimentem!

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

O melhor jogador do mundo de golfe dá o nome a este magnífico jogo. E acreditem que asssim que se começa a dar tacadas, começa também a crescer a emoção de meter a bola no buraco. Mas não é fácil e requer algum treino. Se não for um adepto deste peculiar desporto, não perde nada em experimentar. Pelo menos não se corre o risco de partir os vidros da janela da vizinha ou de se espalhar no green...




MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE
ESTÁ-NOS NO SANGUE
MIDWAY
www.midway.com
PlayStation.2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
MORTAL KOMBAT, DEADLY ALLIANCE, all character names and MIDWAY are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Xbox and Microsoft are trademarks of Microsoft Corp. in the United States and/or other countries. Nintendo GameCube and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective companies.

Noam Gat, no derradeiro jogo com o concorrente italiano

O combate

A lendária sala de espectáculos londrina The Roundhouse, uma imensa estrutura circular de madeira que recebeu nos gloriosos anos 60 e 70 os bravos guerreiros de grupos míticos como The Rolling Stones, Jimi Hendrix, Pink Floyd ou The Doors, adaptou-se agora ao sinal dos tempos para albergar uma estranha trupe de craques em artes marciais virtuais. Ao todo, participaram uma vintena dos melhores jogadores de Tekken 4, em representação de países distantes, como a Austrália e Israel, mas também de quase todas as nações europeias presentes no torneio internacional The King Of The Iron Fist, organizado pela Sony Entertainment Europe. Portugal fez-se representar condignamente pelo algarvio João Cavaco, de apenas 15

O CAMPEÃO MUNDIAL: NOAM GAT

"Não me via como favorito"

Como te sentes ao seres considerado o campeão mundial de Tekken 4?
Estou muito surpreendido, mas delirante com o resultado.

Achaste que poderias ganhar?
Eu sabia que tinha alguma hipótese, mas não me via como favorito neste torneio.

Treinaste muito para este torneio?
Muito? Não. Joguei apenas com os meus amigos, uma ou duas vezes por semana.

No entanto, tens um dom natural já que até ganhaste ao criador do jogo?
Eu gosto de ser bom naquilo em que me aplico. Mas para mim, trabalho é uma coisa e divertimento é outra. Não as misturo.

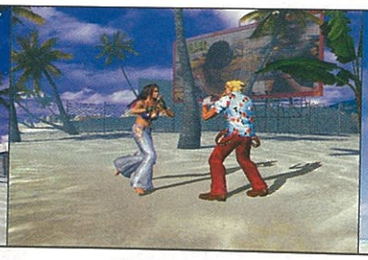
Agora, o que te falta conquistar?
Apenas quero continuar a jogar e a divertir-me. Não se trata de alcançar coisas ou metas, mas sim de aproveitar o tempo e divertir-me.

Porque escolheste a Christie?
Eu tenho jogado com o Eddy (Gordo) desde o Tekken Tag e, basicamente, a Christie tem os mesmos movimentos. Por outro lado, há dois anos que treino capoeira. Isso é capaz de também ter ajudado...

Há quanto tempo é jogas o Tekken?
Jogo desde o Tekken 3, por isso há cerca de três, quatro anos.

Só gostas de beat'em ups?
No geral, gosto de jogos de luta, mas também do Tony Hawk 4. Mas se for um jogo bom, eu jogo.

Nome
Noam Gat
Nacionalidade
Israelita
Idade
16 anos
Personagem preferida
Christie Monteiro



Os prémios finais

João Cavaco dá entrevista ao Curto Circuito

O criador de Tekken 4, Yuichi Yonemori

dos chefes

anos (um dos mais jovens campeões da modalidade), apesar de não ter conseguido trazer para Faro um dos dois prémios mais cobiçados: uma arcade do jogo Tekken 4 ou uma figura gigante do guereiro Jin Kazama, para além dos dois ou cinco mil euros em dinheiro. Em todo o caso, deixou bem patente as suas qualidades de grande lutador, sempre com o indefectível Marshall Law, e mostrou que foi um dos melhores neste verdadeiro combate dos chefes. Quase tanto como o actual campeão do mundo, o israelita de 16 anos, Noam Gat, que ganhou com a bela e exímia lutadora de capoeira, a brasileira Christie Monteiro. Até mesmo ao criador do jogo, o japonês Yuichi Yonemori, de quem publicaremos na próxima edição uma entrevista realizada logo após a conclusão do certame.

□ **Paulo Portugal, em Londres**

CAMPEÃO NACIONAL: JOÃO CAVACO

"No próximo faço melhor figura"

O que correu mal na tua prova?
Foi mais o não conhecer as personagens que eles usaram, a Julia e o Marduk. Aliás, com essas eu já estava a ver que seria difícil.

A Christie também é muito forte, certo?
Sim, é muito difícil defender os golpes dela. Eu vou agora tentar jogar com o vencedor, mas duvido que ganhe, pois ele é muito bom.

Há quanto tempo é que te treinas com este jogo e para este torneio?
São já muitas horas, muitas mesmo.

E como é, costumas jogar com os teus amigos?
Sim, mas o problema é que não tenho muita experiência sem ser a jogar na PS2. Joguei apenas contra outros jogadores no Curto Circuito, quando lá fui. Esta foi a segunda vez que joguei contra pessoas.

E consideras a hipótese de participar em outros torneios do género?
Não, eu só jogo bem Tekken. Talvez no próximo faça melhor figura e represente melhor Portugal.

Mas agrada-te este ambiente onde estão os melhores do mundo?
Sim, é bom porque se conhecem muitas pessoas. E vou continuar a jogar com eles.

E o que achas da nossa revista?
Está muito boa, só que é um pouco pequena. Lê-se muito depressa...

Nome
João Cavaco
Nacionalidade
Portuguesa
Idade
15 anos
Personagem preferida
Marshall Law

GENTE PS2

Bilhete de Identidade: Nome completo - Alexandra Maria Mendes Pereira Fernandes
Idade - 31 anos **Data de Nascimento** - 26/05/1971 **Profissão** - Modelo e jornalista

Alexandra Fernandes

"Jogo muito nas férias"

Modelo e jornalista, Alexandra Fernandes, 31 anos, aproveita os todos momentos livres para descansar da pressão constante. Os seus dias começam bem cedo de manhã, com sessões de fotografias, gravações de anúncios, reportagens para o 24horas – jornal onde escreve - e prolongam-se até à noite, com a participação em festas, desfiles em passerelas, espectáculos e etc, etc.
Sem ter tempo quase para respirar, Alexandra é frenética. Não pára um segundo e talvez seja essa a razão pela qual raramente consegue ligar a sua PS2 amarela, que lhe foi oferecida no final do ano passado – é uma das cinco existentes em Portugal...
Com a adrenalina sempre no máximo, até as visitas à casa dos pais são curtas. Mas nunca dispensam um joguinho com o irmão de 11 anos. "Mal me apanha lá em casa pede-me logo para jogar com ele e eu, apesar de estar cheia de pressa, aceito sempre...", confessa.

PS2 **Há quanto tempo tem a sua PS2?**
A.F. – Desde o final do ano passado. Ofereceram-me uma e fiquei muito feliz pois antes só tinha a PSOne.

PS2 **Joga muito?**
A.F. – Bem menos do que gostaria. Às vezes parece que é um exagero uma pessoa dizer que não têm tempo para isto ou para aquilo, mas a verdade é que eu começo a trabalhar de manhã e só acabo à noite. Por isso, raramente consigo estar o tempo que quero à frente da televisão.

PS2 **Então a máquina está sempre desligada?**
A.F. – Nada disso. Jogo todas as semanas e até mais do que uma vez, mas sempre com o meu irmão. Só tiro a barriga de misérias e jogo muito quando estou de férias. Aí sim...

PS2 **É uma forma de descontrair?**
A.F. – Claro que sim. Ando sempre a correr de um lado para o outro e faz-me bem parar um pouco.

PS2 **Pelo que sabemos não é propriamente uma novata dos jogos...**
A.F. – (Risos) É verdade. Tinha um namorado com quem jogava muito a um jogo espectacular de futebol. Achava fantástico como o público festejava os golos que marcávamos. Era muito giro. E também costuma jogar na minha PSOne...

PS2 **Qual é o seu tipo de jogo favorito?**
A.F. – Adoro o Tekken 4. E os jogos da série do Final Fantasy... Descontrai-me imenso andar ali a bater nos outros. Não é que eu goste de pancada, mas estes jogos são tão giros... Depois, também acho piada aos jogos de futebol – que jogo mal – e aos de aventura.

PS2 **Costuma ver filmes DVD na PS2?**
A.F. – Infelizmente não. No último ano só tive oportunidade de ver um DVD em casa... É a tal história de nunca ter tempo!

Final Fantasy X

O papel de uma banda sonora nos jogos é vital para o êxito

Uma boa banda sonora é capaz de transformar um jogo mediano numa autêntica obra-prima. As músicas incluídas em muitos videojogos têm a capacidade de fazerem-nos ficar bem dispostos, mal dispostos, corajosos, receosos, destemidos, aterrorizados, encantados ou decepcionados. Tudo depende da balada escolhida e como esta consegue envolver-nos, conseguindo transformar um cenário virtual numa cena quase real.

Para termos uma ideia da importância das bandas e efeitos sonoros num videojogo, como esta é escolhida e como pensam as pessoas envolvidas neste processo, o melhor é perguntar a quem realmente sabe do assunto. Ninguém melhor do que a equipa de Final Fantasy para nos elucidar sobre esta matéria. Quando foi produzido Final Fantasy X para a PlayStation2, um dos homens que mais contribuiu para o avanço nesta área, considerado por muitos uma figura mítica no actual panorama musical dos videojogos, decidiu, finalmente, abrir o jogo.

Nobuo Uematsu é o compositor e responsável por todas as peças musicais desta longa série de RPG, conjuntamente com Junya Nakano e Masashi Hamauzu e, como não poderia deixar de ser, tem algumas ideias curiosas sobre o assunto. Para começar não é elitista. Na sua opinião "todos os tipos de música são bons para transmitir o ambiente de um jogo" e as pessoas "deveriam prestar mais atenção às peças musicais, pois há temas bastantes bons especialmente criados para dar vida a um determinado título".

O segredo para criar uma banda sonora de sucesso é necessário ter em atenção como os "diálogos, os efeitos especiais e as melodias formam um todo harmonioso e conseguem transmitir de forma perfeita os sentimentos criados pelo jogo". E um dos seus maiores orgulhos é como as suas peças "se interligam umas nas outras, tornando-se num corpo único e melodioso".

Para que tal possa acontecer a música deve baixar de tom quando é necessário, os diálogos precisam de ser projectados na altura correcta e os efeitos sonoros necessitam de serem alvo de especial destaque quando a acção assim o exige. Quando isto não acontece, por exemplo, a música é considerada como a peça fulcral, colocando os diálogos e os efeitos sonoros numa posição secundária, toda esta magia se perde. Estes três elementos são complementares e necessitam de serem conjugados de uma forma correcta, este é o grande segredo do produtor da música e dos sons de FFX.

Também é indispensável saber escolher um tema principal bastante forte e que seja o espelho do próprio jogo. A primeira preocupação de Nobuo Uematsu foi encontrar a pessoa indicada para dar voz à música central de FFX.

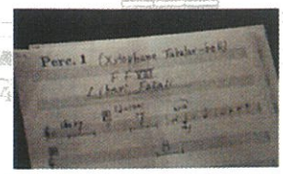
Muitas pessoas podem pensar que sendo o autor de origem asiática, a canção só poderia ser oriunda desse meio. Mas Nobuo Uematsu apressa-se a rejeitar semelhante ideia. A verdade é que este compositor é um amante da música proveniente da região de Okinawa.

Quando ele e toda a sua equipa estavam a ouvir vários CDs desta região, houve um elemento que descobriu a Rikki e foi amor à primeira vista. Encantados com a sua voz, não perderam tempo em a contactar e inteirá-la do projecto que estava a decorrer.

Depois disso, o produtor e a cantora encontraram várias vezes, para discutirem alguns pormenores relacionados com este assunto. O tema "Suteki Dane" ainda não estava completo, mas Nobuo Uematsu já tinha algumas ideias em mente. Com a aproximação do tempo estabelecido para criar a canção, o produtor decidiu mudar de ambiente de trabalho, para assim acabar de compor a peça musical.

Pegou no sintetizador que estava no seu escritório e mudou-se com armas e bagagens para a entrada do edifício da SquareSoft. Logo após a maioria dos trabalhadores da empresa terem abandonado o prédio, começou o verdadeiro trabalho. Numa só hora, Nobuo Uematsu conseguiu criar mais de dez canções e todas elas, no entender do produtor, "poderiam ter sido utilizadas, mas optei por escolher a primeira obra musical que concebi neste espaço de tempo".

De seguida, correu a apresentá-la ao criador de todos os cenários de FFX, Kazushige Nojima, e somente após terem verificado que se adaptava na perfeição ao modelo escolhido para o jogo, escreveu a letra da música. Como não poderia deixar de ser, a noite acabou em festa. E tinham razões para isso... □ **João Vicente**



Nobuo Uematsu

Nascido a 21 de Março de 1959 na cidade de Kouchi (Japão), Nobuo Uematsu é um dos mais talentosos e respeitados compositores japoneses e o autor de todas as músicas da saga Final Fantasy que fazem dele já uma lenda viva.

Aos 12 anos inspirou-se em Elton John e começou a tocar piano sem nunca ter pensado em ser compositor e músico. Actualmente, a sua preferência musical recai sobre a música irlandesa. Terminados os estudos secundários ingressou na Universidade de Kanagawa e começou a tocar em bandas amadoras sempre nos teclados. E foi aí que se apaixonou pela composição e começou a escrever músicas e mais músicas, a gravá-las em fita e enviá-las para editoras, mas sem êxito.

Só em 1985 é que um amigo de Nobuo, que trabalhava na SquareSoft, o convida para escrever a banda sonora de um videojogo da empresa que estava a ser desenvolvido. E a partir daí, a história é conhecida e Nobuo passou a ser o compositor oficial da saga Final Fantasy.

CHUTA LÁ

Quando dois craques pegam nos comandos,

Esta história dos duelos já cheira mal. Depois das tareias que dei ao Nuno Paixão Louro no Gran Turismo (ver número anterior, he he he), toda a gente aqui na redacção anda com vontade de destronar o campeão.

Primeiro foram as corridas com o director, agora é o futebol com o Paulo Portugal. No mês passado foi um baixinho magricela, agora é um baixinho gorducho. Viram o filme O Senhor dos Anéis? Os dois fazem lembrar os hobbits, é verdade: o Paixão Louro pode fazer de Frodo; e o Paulo não pode ser outro senão o Sam. Claro que quando perdeu comigo no Pro Evolution Soccer já me fez lembrar o Gollum.

A sério. Estes gajos são chatos. Vocês nem imaginam. Nem tenho tempo de fazer críticas de jogos com este pessoal a querer desafiar-me a toda a hora! Larguem-me a labita! Deixem-me trabalhar!

E depois esta coisa de jogar Pro Evolution Soccer com o Paulo começa a ser embaraçoso. Vocês, os prós deste jogo, percebem muito bem o que estou a dizer. Não dá pica jogar com um amador. É só dar baile. É dançar e marcar. Os solteiros e casados jogam todos na equipa dele, que posso eu fazer?

Mas o pior foi quando ele um dia jogou pelo Benfica e eu joguei pelo Sporting. Caramba, essa bateu-me mal. Erro meu, que já estava com pena dele e resolvi condescender. Mas deu-me cabo da alma ter de dar uma tareia ao glorioso, ainda por cima com um hat-trick do João Vieira Pinto. E pior ainda foi ver a forma deplorável como jogou o Nuno Gomes. Coitado do Nuno Gomes. O rapaz é tão bom jogador, não merecia aquilo.

Ó Nuno, tu também és maluquinho pela PlayStation2 e pelo Pro Evolution Soccer, não és? Se calhar até compras esta revista. Se calhar até estás a ler este texto. Olha, Nuno, se por acaso estiveres mesmo a ler isto, então aceita já o meu pedido de desculpas. Eu não tenho culpa das figuras que tu fizeste.

Se tivesses visto a forma como jogaste quando o Paulo estava nos comandos, nem acreditavas. Se calhar passavas-te mesmo da cabeça. Nunca vi ninguém mais tosco que tu, a sério. Tentavas rematar para a baliza e saía-te um toque de calcanhar; nos raros momentos em que ficavas isolado diante do guarda-redes, passavas a bola ao Beto; e quando conseguias mesmo chutar, a bola ia parar às bancadas. Tens de o desculpar, tá bem? Ele não faz por mal. É um tipo porreiro e tudo. Até acho que é do Benfica, portanto ainda há esperança para ele. Só é pena jogar futebol como se fosse um jogador de râguebi.

□ **Marco Santos**

A BOLA

o relvado transforma-se em arena

Já conhecem o Marco? É uma personagem divertida. Gosta de escrever coisas engraçadas. Lá larachas sabe ele, digo eu. E só escreve a verdade... Mas quando toca a pegar na redondinha, valha-nos Deus, temos de ter todo o cuidado para preservar a nossa integridade física e salvar o bom nome deste desporto que deve ser vedado a "hooligangs virtuais". É que ele só dá pau! Até parece que o Marco acha que PES tem a ver com pés! Pés na canela do adversário, é claro...

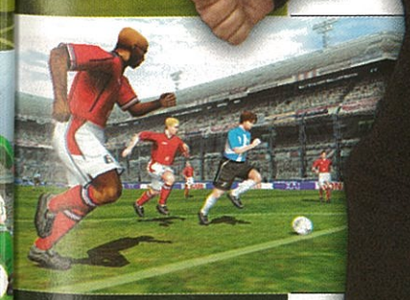
Mesmo assim, e porque somos pessoa de bem (como dizia o ex-presidente do Benfica), aceitámos o desafio para uma peladinha de Pro Evolution Soccer 2. Porque não? Só que tivemos de esperar um mês e meio até que o nosso amigo dominasse o botão da sarrafada... Finalmente, um belo dia, deu à costa e disse "estou pronto!" Ai, ai... Pronto para nos desancar e fazer perder tempo com uma interminável série de lances de bolas paradas, depois dos cartões de todas as cores terem sido mostrados a penalizar os pontapés e as entradas de carrão...! Difícil mesmo é mostrar um futebol escorreito, bonito, daquele que faz juntar uma verdadeira plateia diante o televisor que temos ligado à PS2. Há alturas em que aqui só faz falta o nogat e a bejeca. É um fartote.

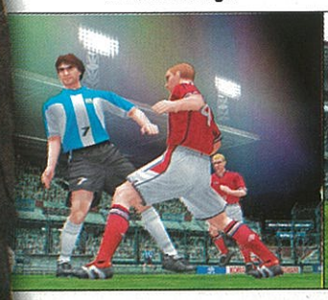
Quando é bem jogado, o futebol virtual é um bom espectáculo. Só que para o meu amigo Marco Santos, "fair play" é quase sempre confundido com puro hooliganismo dentro das quatro linhas. Até quando temos o raro privilégio de ser brindados com uma jogada bem gizada, esses pormenores têm sempre o alto patrocínio dos comandos em "piloto automático" e da inteligência artificial do jogo. Mas não lhe digam nada, porque ele não gosta de perder. Nem a feijões. Que diga o pessoal aqui da casa. O Marco? Ui, ui... isso é dureza! Mesmo assim, teve de engolir alguns golões. Meus e um pouco de todos. Ainda que diga o contrário, mesmo aqui ao lado. Mesmo assim, vá lá, já teve piores momentos.

Já agora, não lhe falem em qualquer outro jogo. Nada disso. Nem mesmo, os insuspeitos Fifa, TIF, ou até ISS Pro. E isto para não sairmos do género. Depois de muito reflectir no problema dele, acho que encontrei a solução. Vou rapidamente apresentá-lo ao mui atraente Red Card. Lembram-se dele? Se o Marco jogar com as regras, o jogo acaba logo por excesso de jogadores expulsos, que é para aprender; talvez por isso seja mais interessante jogar mesmo sem regras. Não só está mais habituado, como até aproveita para aprender novos golpes que tentará, sem dúvida, implementar no PES. Aí está à vontade para destruir a equipa adversária. É que para ele o nobre jogo de futebol mais não passa do que um mero complemento de um acrobático desafio de artes marciais, em que partir a perna ao adversário é um risco menor e o árbitro um alvo a abater.

Marco amigo, escuta, bóra aí fazer uma partidinha de Red Card? Deixa lá o PES, que isso é para jogadores a sério. Olha que este produto é o mais indicado para ti. Daqui a um mês e meio voltamos a falar... Ok?

□ **Paulo Portugal**



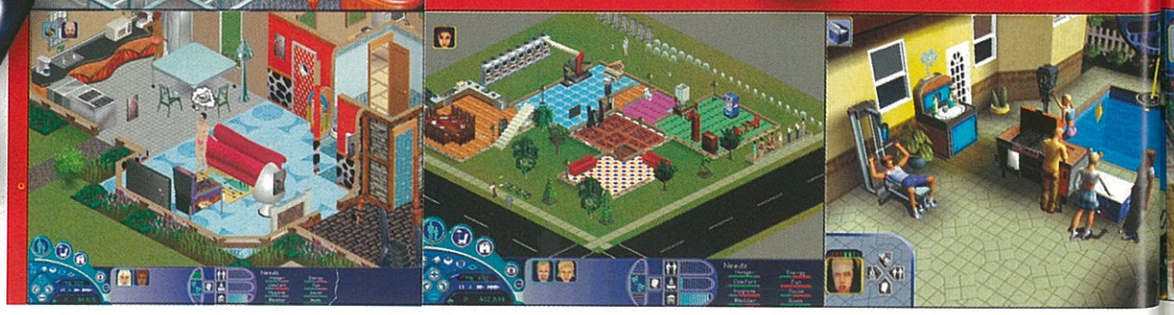


Somos todos

Esta é a novela virtual em que tomamos o papel de Deus ou,

O título que mais vendeu para o formato PC em toda a história dos videojogos tem, finalmente, a sua estreia na PS2! Escusado será dizer que se prevê um fenómeno semelhante ao que tem vigorado nas casas de tantos gamers, uma vez que o lado comunitário da consola permite um desfrute superior ao anteriormente vivido apenas a solo diante o monitor do computador. Até porque The Sims permite o jogo a dois (como adversários ou de forma corporativa), com o ecrã dividido na diagonal e um detalhe nunca visto no PC. Mas há outra ordem de razões para justificar o optimismo do criador da série, Will Wright, nesta conversão para a consola da Sony. É que o interface e a jogabilidade não foram afectados nesse processo. Consideramos até que o uso do game pad se revela muito mais prático, já que permite um conforto diferente na condução dos destinos destes nossos amigos virtuais. Por isso mesmo somos da opinião de que este será o fenómeno da Primavera e um jogo que irá manter a família ocupada. Até que outra revolução recoloque os Sims, de novo, na ribalta. Falamos obviamente de The Sims Online, a primeira comunidade de seres virtuais (são várias centenas de milhar na net) que se prepara para coabitar entre si. Depois de terem sido vendidos mais de 21 milhões de unidades em diferentes línguas, esta nova realidade poderá fazer a diferença. Está preparado para ser um deles? É que nós somos todos Sims. Assim, em vez de nos convertermos em extensões de carros, armas ou jogadores de bola, podemos simular tipos de personalidade e formas de vida num admirável terreno 3D. Mas sem nos esquecermos de atender às necessidades básicas, como aliviar a bexiga, comer e... bom, o céu é o limite. Até porque começamos com pouco mais de uma cabana e desejamos naturalmente reclamar um pedaço maior de prosperidade. Encarada assim, esta poderá parecer uma visão mais polida dos jogos que costumam dominar as nossa consola, mas atenção: tudo é possível. Já agora, tudo começa mesmo com uma sequência de sonho erótico que nos permite traçar um objectivo paralelo a alcançar, mas rapidamente caímos na amarga realidade que é a casa da mamã e com o objectivo de lhe pedirmos emprestado dinheiro para começar uma vida nova. E é aqui que ficamos? Façam então o favor de ter uma boa vida...:

□ **Paulo Portugal**



Sims!

pelo menos, o do realizador

LEVEI UM SOCO E FIQUEI A RIR-ME

Uma das vantagens de The Sims é o facto de ser um jogo para se levar ao sabor do vento. Ou seja, as nossas personagens são exactamente aquilo que queremos que elas sejam. Politicamente correctas, arrumadas, fiéis, boémias, enfim... o prazer daqueles homens e mulheres depende unicamente do que quisermos dar-lhes. Assim, podemos fazer o que nunca faríamos na realidade e desatar a namoriscar todas as mulheres do bairro – ou até homens... A experiência de ir visitar um vizinho e começar a seduzir a mulher dele é aconselhável, mas como não convém muito experimentar na realidade – sobretudo se ele estiver por perto. Ora, assim não há nada como fazê-lo nesta verdadeira novela para a PS2. Foi o que eu fiz... E com óptimos resultados. Quer dizer, o meu "Sim" ficou com um olho negro, é certo, mas a verdade é que se libertou das amarras monogâmicas que a sociedade lhe impôs. O que mais me cativou em The Sims foi precisamente a liberdade de fazer o que me apetecer, sem que isso me fizesse ganhar ou perder. Aliás, em The Sims, não existe ganhar e perder. Existe, tão só, viver. Bem ou mal... mas viver. Ou seja, se alguém quiser enriquecer matando-se a trabalhar, pode fazê-lo, mas ninguém o obriga... □ **Nuno Perestrelo**

SIMDEPENDENTE? AINDA NÃO MAS...

A minha relação com os Sims é de amor e ódio e passo a explicar porquê. A possibilidade de controlar a vida de uma pessoa é extremamente aliciante – quem é não gosta de fazer o papel de Deus? O jogo não tem uma linha definida e muitas das vezes os Sims parecem ter vontade própria, tornando o jogo muito real e apaixonante.
Infelizmente The Sims é um jogo politicamente correcto. As personagens são todas muito perfeitinhas, chegam a exigir que se lhes dê banho – como se isso fosse possível na vida real – e são inexistentes os casos em que podemos transformar o nosso Sim num marginal, isto para já não falar na censura a nus ou à inexistência de sexo. E aqui começa o meu ódio pelo jogo.
Eu gosto de jogos que me deixem explorar facetas que me estão vedadas socialmente e são moralmente reprováveis. Ou pensam que se saísse para a rua a matar mil e uma pessoas não me caía logo a polícia em cima e a opinião publica me adjectivava de psicopata? Quero fazer as mais loucas tropelias, viver as aventuras mais estranhas e explorar universos proibidos. No entanto, nem tudo está perdido. A ideia de jogar The Sims online anda-me a apaixonar. Será desta que me vou transformar num Simdependente? □ **João Vicente**

A VIDA DE UM SIM NÃO É FÁCIL

O The Sims é igual ao Big Brother da TVI, excepto em dois ou três pormenores: não há expulsões nem luzes da ribalta; o aliciante do sexo praticado ao vivo não existe. Mas este jogo é mais convincente do que o simulador de vidas reais da TVI: o nosso Sim vive numa casa mal mobilada; ganha mal; às vezes não tempo para dormir e tomar banho; nem sequer tem uma nudez para esconder, pois as suas partes íntimas estão censuradas, não existem; sujeita-se a sair de casa dominado pelo stress, sem comer sequer, pois não pode faltar ao emprego e ser despedido; pode morrer estupidamente, num incêndio na cozinha; e tem a vida controlada por uma misteriosa entidade sem rosto, mas dotada de um poder enorme sobre o seu destino. Ou seja: por mais vezes que tente jogar os Sims por puro prazer e divertimento, não consigo deixar de pensar que, a poucos quilómetros da consola, num beco semi-anónimo da cidade, pessoas reais vivem autênticas existências de Sims. O jogo está bem feito, claro. Se o conceito não incomodar, até podemos passar horas a fio a tomar conta da vida dos bonequinhos. Mas a mim chateia-me: o que eu prefiro é uma boa futebolada virtual ou armar-me em campeão a conduzir um Subaru.
□ **Marco Santos**

Entrevista com Joaquin Rivera, o marketing manager na Electronic Arts

"A PS2 É A PLATAFORMA IDEAL PARA ESTE JOGO"

PS2 Na capa da nossa revista dizemos que "somos todos Sims". Acha que a frase faz jus ao que muita gente pode esperar deste jogo?

Joaquin Rivera – A ideia é que os Sims sejam o mais parecidos possível com as pessoas. É que todas as suas decisões condicionam os seus actos futuros. Por exemplo, em "Play The Sims" permite-nos sermos nós próprios. Estamos felizes, eles também sentirão essa felicidade, e se o nosso Sim estiver triste, não podemos evitar sentir-nos tristes também. Assim, creio que a frase é muito adequada. E quem não conhece alguém que já tenha jogado The Sims?

PS2 Acha que a plataforma PlayStation2 é adequada a receber este clássico do PC?

J.R. – A PlayStation2 é a consola mais vendida em todo o mundo. Desde há dois anos para cá recebemos milhares de e-mails de jogadores de Sims PC de todo o mundo que nos pediam para fazermos o jogo para a PS2. O número de jogadores fiéis aos jogos da EA que tinham uma PS2 indicava-nos que era a plataforma ideal para o fazer. Por isso, achamos que o jogo mas vendido em toda a história do PC, pode também sê-lo na PlaySation2.

PS2 Considera que The Sims é um jogo que pode cativar também os harcore gamers?

J.R. – Sem dúvida. Quando os nossos estúdios começaram este projecto sabiam que uma das maiores dificuldades era fazer um jogo que fosse fácil para um "cool gamer", mas que também fosse suficientemente profundo, para não decepcionar os "hardcore gamers". Acho que conseguimos.

PS2 Por outro lado, acha que vai conquistar definitivamente o universo feminino?

J.R. – Tradicionalmente, as empresas de software não têm sido capazes de produzir jogos que fossem atractivos para o público feminino. Isto mudou quando a Electronic Arts lançou The Sims. Este jogo foi uma revolução, já que para além de ser atractivo para o público feminino, também o era para o público masculino. No caso das consolas, este fenómeno é ainda mais acentuado, e agora a EA torna a revolucionar o mercado com um jogo para consola que tanto os homens como as mulheres gostam de jogar.

PS2 O que podemos saber de The Sims Online? E quando será lançado no nosso país?

J.R. – É um projecto muito importante para nós e não queremos precipitar-nos. Estamos a aproveitar a experiência americana, para ver quais são os aspectos que deveremos potenciar, e quais os que teremos de alterar. O lançamento está previsto para este Verão.

Nome: Joaquin Rivera
3 jogos preferidos da PS2: Medal Of Honor Frontline, O Senhor Dos Anéis: As Duas Torres e The Sims.
3 flmes favoritos em DVD: Star Wars:O Ataque dos Clones, O Senhor Dos Anéis: A Irmandade do Anel, e Gladiador.
3 CD's que mais ouve: Robbie Williams (Escapology), Red Hot Chilli Peppers (By The Way), Shakira (Laundry Service)

The Sims		8
Gráficos	Não é aqui que o jogo se afirma. O detalhe exigido é devolvido com um número muito aceitável de polígonos	6
Jogabilidade	Com alguma surpresa, o domínio do jogo tornou-se até mais facilitado. Parece que foi feito a pensar nos comandos da PS2	8
Áudio	Uma vez mais, o som não é o elo mais forte. Ainda que a banda sonora levezinha seja adequada à vidinha morna que levamos	7
Duração	As enormes potencialidades da mecânica do jogo conferem a este produto um apelo praticamente inesgotável	9

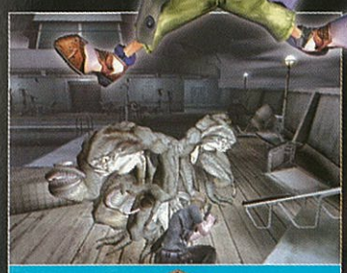
PlayStation 2

ÍNDICE ANTEVISÃO

Metal Gear Solid 2: Substance 32/33

Dr. Muto 34

BloodRayne 36/37



Resident Evil: Dead Aim 38/39

Gladius 40

Contra: Shattered Soldier 42/43

Def Jam Vendetta 44

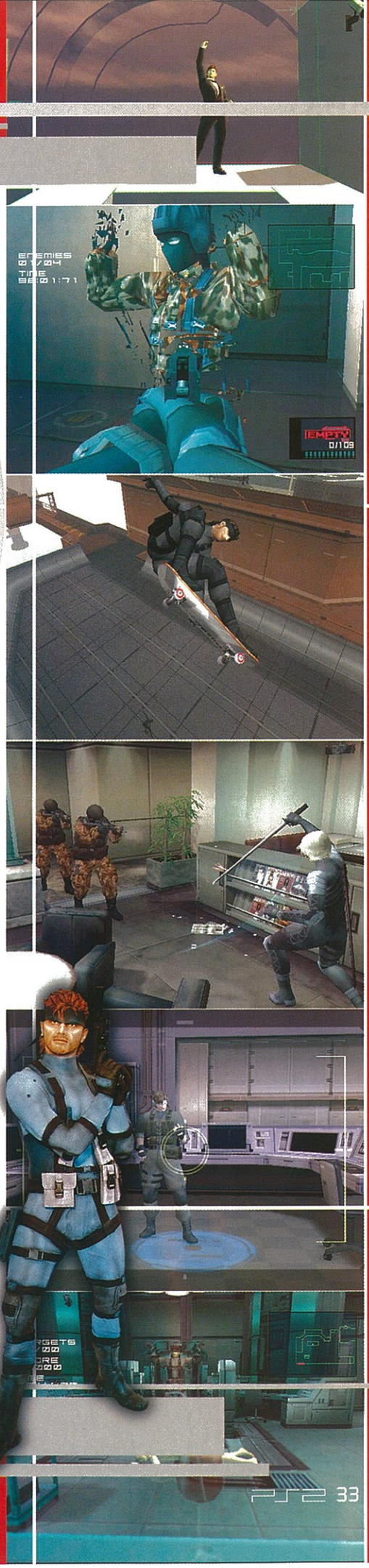
As cinco missões de Snake

Em Sons of Liberty, a personagem Snake só está disponível no capítulo referente ao Tanker. Ciente deste facto, a Konami emenda a mão e presenteia os adeptos desta série com cinco missões exclusivas onde podemos utilizar este herói. Cada missão tem uma história diferente e nomes atraentes como é o caso de "A Wrongdoing", "Big Shell Evil", "Confidential Legacy", "Dead Man Whispers" e "External Gazer". Este é mais um atractivo e está incluído em Substance. Nada como a presença de Snake para aguçar o apetite para este novo título.

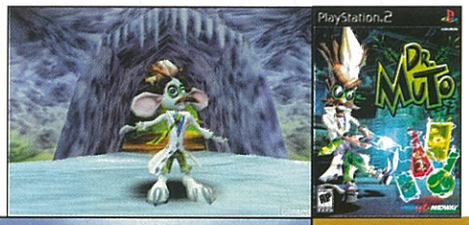
Metal Gear Solid 2: Substance

DATA PREVISTA MARÇO 03

Deve faltar pouco tempo para podermos apreciar a continuação das aventuras de MGS2 na PlayStation2. Para baixar os níveis de ansiedade em todos os nossos leitores, resolvemos revelar alguns dos pormenores que vão poder encontrar em MGS2: Substance. E para os mais entusiastas da série, o mínimo que se pode dizer é que não vai haver razões para grandes queixas.
Se a versão que vai ser vendida em Portugal, for igual à que já está à venda no Japão, a primeira impressão pode não ser a mais agradável. Só depois de completarmos todas as missões VR, entre outras, é que se consegue aceder à maior parte do material interessante inserido neste título. E os felizardos que compraram The Document of Metal Gear Solid 2 têm o problema resolvido.
Uma das primeiras operações executadas pelo jogo é pesquisar o cartão de memória da PS2. Caso venha a encontrar algum ficheiro referente ao Document, todos os níveis serão automaticamente desbloqueados. Uma pessoa terá então de perder alguns momentos na procura de toda as delícias que a Konami introduziu neste título.
Todos os outros que não conseguiram comprar este DVD, têm pela frente uma espinhosa missão até conseguirem aceder a alguns níveis bem divertidos. Mas não se pense que esta tarefa é aborrecida. É necessário completar com sucesso mais de 350 missões VR.
Há destas missões para todo o tipo de gostos. Desde guiar a personagem por um campo de obstáculos até destruir o maior número de alvos existentes num cenário, tudo, mas mesmo tudo, é possível encontrar nesta secção.
Não se pense que o interesse deste título acaba por aqui. Existem ainda mais de 150 missões "Alternate", onde o nível gráfico é bastante superior ao evidenciado nas missões VR e é necessário eliminar um número certo de pessoas, colocar explosivos e apanhar alguns guardas.
Completadas todas estas missões – são perto de 500 – temos finalmente acesso a uma das áreas mais divertidas de todo o jogo. Não nos interpretem mal. Não é que estas missões não sejam divertidas. São, sim senhor! Mas nada bate o prazer de completar algumas missões em cima de uma prancha de skate, encarnando o papel de Snake ou de Raiden.
Já estão a salivar com as novidades incluídas pela Konami? E se avançarmos que ainda é possível jogar todo o original MGS2: Sons of Liberty e deliciarmo-nos com uma parte do jogo denominada Snake Tales? Começam a perceber porque este jogo é uma verdadeira obra de arte?
De facto, MGS2: Substance é a melhor continuação possível e imaginária para prolongar o sucesso obtido por MGS2: Sons of Liberty. Todos aqueles que perderam a hipótese de se deliciar com o produto lançado no ano passado vão simplesmente adorar este título. Infelizmente, todos os outros que gastaram dinheiro na compra do primeiro jogo podem-se sentir um pouco enganados.
Sem colocar em causa a política da Konami nesta área, Substance deveria ter sido lançado como obra final e não como um mero "add--on". Mas o que interessa isso, quando vamos poder deliciar-nos com uma impressionante continuação? Nada, mas mesmo nada! Ficamos assim à espera e com bastante ansiedade para que a versão final deste jogo nos venha parar às mãos. Há ainda alguns pormenores que merecem uma visualização mais atenta e nada como a versão final do jogo para podermos matar todas as saudades que esta beta nos causou. □ **João Vicente**



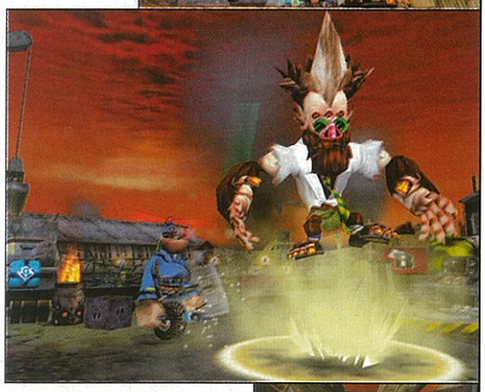
Companhia Konami **Editora** Konami **Distribuidora** Ecofilmes **Género** Aventura



Companhia Midway Entertainment
Editor Ecofilmes
Distribuidora Midway Entertainment
Género Acção/aventura

Dr. Muto

As aventuras de um cientista louco



O génio destrui a Terra e agora tem de a salvar

Já é falta de sorte! Não bastava ao Dr. Muto ter tido o azar de mandar pelos ares o seu planeta, Midway, como ainda tem de lidar com um inimigo poderoso, o Prof. Burnitall, que é como quem diz Prof. Queimatudo, que tem um mau génio terrível, sobretudo quando a sua liderança do mundo é posta em causa?
Ok! A experiência não correu lá muito bem e Muto acabou por destruir Midway. Há dias assim na vida de um cientista, digamos que excêntrico, para não dizer louco. Só que agora o Dr. não tem um minuto de descanso enquanto não conseguir reconstrui-lo. A partir do seu laboratório, único sobrevivente da tragédia, o cientista vai ter de recorrer a outros mundos para recolher o DNA necessário para repor aquilo que perdeu.
Nesta tarefa não está sozinho pois a sua criação, Janky, e também seu braço direito, vai dar uma mãozinha. Mas é sobretudo com o seu engenho que conta. Desde logo pode sempre recorrer à sua mais recente invenção a Pistola Splizz que tem a capacidade de provocar mutações genéticas em qualquer ser vivo, dando potencialidades para cumprir objectivos que de outro modo um humano não conseguiria. É possível então tornar-se em seis criaturas diferentes, desde a aranha ao rato, ou ao gorila.
Para ajudá-lo nesta busca do planeta perdido o Dr. inventou uma série de instrumentos que se vão mostrar de utilidade, como as botas voadoras e o controlo remoto de alta potência. Mas nem tudo são ajudas e o Prof. Burnitall também tem as suas cartas na manga, dispondo de uma dúzia de criaturas que vão dificultar a vida a Muto, que ainda vai ter de se defrontar com os chefes dos planetas vizinhos.
A acção decorre em quatro mundos diferentes, que tanto pode ser nas minas proibidas de Mazon, como o reino aquático de Aquem, ou o ferro-velho de Toltec.
Ao longo de 22 níveis o jogador deve recolher o máximo de itens possível para ajudar o Dr. Muto na reconstrução da sua terra natal e ajudá-lo a fortalecer-se para poder convenientemente defrontar o seu arqui-inimigo. Resta saber quem levará a melhor?!
□ **Vanda Lopes**

DATA PREVISTA
7 MARÇO 03
PS2

O JOGO OFICIAL DO RALLY

Acclaim

Paris-Dakar Rally, Dakar 2 e Acclaim® & © 2001 Acclaim Entertainment. Todos os direitos reservados. Desenvolvido por Acclaim Studios Cheltenham. Todos os direitos reservados. Produto sob licença de ASO S.A. Todos os direitos das marcas comercias estão reservados.©ASO S.A. Todos os fabricantes, automóveis,nomes, marcas e imagens e logotipos associados são marcas registadas e/ou materiais com direitos reservados aos seus proprietários. Todos os direitos reservados. "PS" e "PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation 2

BloodRayne

Não é fácil manter os dentinhos afiados para sugar o sangue dos nazis

Rayne. BloodRayne. É este o nome mais temido pelos nazis na década de 30. E isto porque esta agente secreta é a arma mais mortal contra a ascensão nazi. Para além de bela e letal, BloodRayne tem ainda uma característica invulgar: é metade vampira. O que equivale a dizer que gosta de sangue. E não é pouco. Gosta mesmo muito de sugar as suas vítimas para ganhar forças e ser indestrutível.

Desenvolvido pela Terminal Reality, BloodRayne é um jogo com muita acção, terror e aventura, e onde o jogador assume o controlo da heroína na luta contra as forças nazis antes do início da Segunda Guerra Mundial. E não pensem que este é um jogo limpo feito para almas sensíveis. Aqui, a única certeza são as litradas de sangue que serão derramados e sugados pela bem torneada vampira.

Além deste mau feitio que cultiva, a sua sede de sangue parece insaciável e, para conseguir os seus objectivos, executa façanhas acrobáticas mirabolantes e ataques muito rápidos para surpreender as vítimas. É o chamado tiro e queda, ou, neste caso, dentada e queda. Mas a agente BloodRayne conta ainda com uma série de poderes para a ajudar na sua incansável luta contra os nazis. O mais importante é o bloodlust que é activado quando consome certas quantidades de sangue que lhe aumentam as capacidades de combate. Ou seja, a bela espia vampira tem de chupar o sangue dos seus adversários para recuperar a energia.

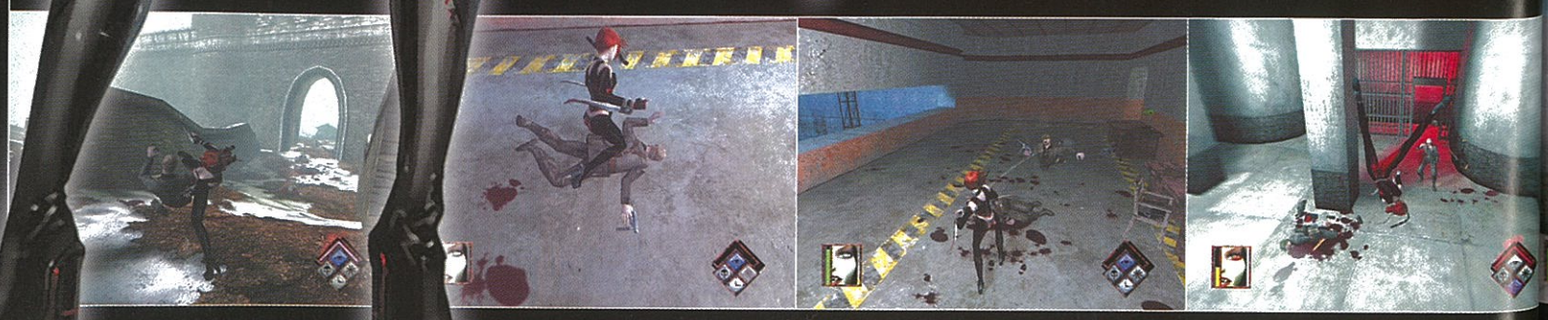
Mas não é só a dar dentadas e a desferir golpes que desafiam a gravidade que a nossa beldade de caninos afiados se safa. Nos braços possui duas letais facas que estão sempre prontas a serem usadas. E lá se enche o ecrã com mais uns litros de sangue nazi. Uma característica interessante da acção de BloodRayne é que esta tem ainda outra arma à sua disposição: os próprios nazis. Basta dar-lhes uma dentadinha e, enquanto vai atestando o depósito de sangue, utiliza os seus corpos como escudos humanos que podem ser metralhados pelos outros soldados mas impedem que a nossa beldade seja atingida. É assim mesmo, BloodRayne!

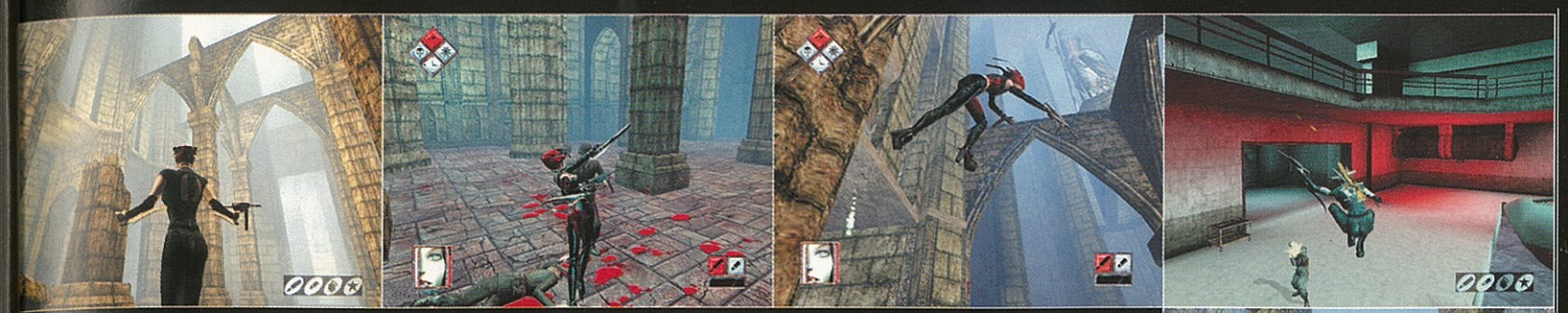
E armas de fogo para a menina, não há? Calma, então um título destes não ia dar esse prazer aos jogadores? Claro que há, e de borla. Só é preciso roubá-las aos soldados do Reich, mas também, depois de umas facadas e de umas dentadas, não há nazi que não deixe cair as pistolas e as metralhadoras. E depois é só agarrá-las para poderem ser utilizadas a bel-prazer de BloodRayne. A única limitação é só podermos carregar duas armas de cada vez – como fazia Lara Croft – mas, as armas podem ser usadas independentemente.

Contrariamente à heroína de Tomb Raider, a nossa donzela de aguçada sede, para além de ser uma ginasta ímpar como a menina Croft, tem outras cartas na manga. São os tais poderes sensoriais que deixam qualquer inimigo caídinho. Literalmente. Assim, para além de dar enormes saltos e de poder saltar atirar-se de grandes alturas sem sofrer um arranhão, BloodRayne tem uma super-visão, consegue reduzir o tempo (como o bullet-time de Max Payne) e arrastar os inimigos com um gancho. Tudo motivos para os nazis terem medo e temerem a agente secreta mais perigosa de sempre.

Adiante-se agora um pouco da trama. Durante as duas Grandes Guerras, a agente BloodRayne é

A bela e vampiresca agente BloodRayne é a arma mais perigosa contra o Reich



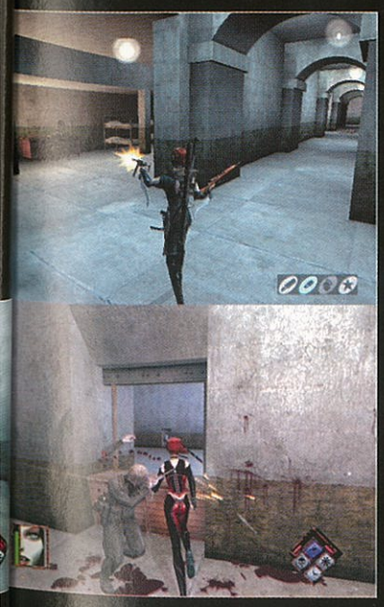


uma máquina de morte que trabalha para uma organização super-secreta que tenta destruir todas as ameaças sobrenaturais. E essas estão todas ligadas a um homem que tentou sempre encontrar uma poderosa e ancestral relíquia para dar aos nazis a hegemonia do mundo. Anos mais tarde, o filho Jurgen Wulf irá tentar perpetuar o sonho do pai. Mas BloodRayne é tesa e tem como missão acabar com esses planos. E para isso irá defrontar-se com inimigos poderosos nos quatro campos do globo, como hordas de vampiros numa catedral alemã e humanos mutantes.

Em jeito de resumo, repita-se que BloodRayne é um jogo com muito, muito sangue e que, no início, poderá até parecer bastante primitivo. No entanto, depois de se jogar alguns níveis começa a aprender-se estratégias para ajudar a bela e vampiresca agente a encontrar as relíquias sobrenaturais que dariam o poder total aos nazis. E se BloodRayne consegue ou não, isso vai depender de si.

■ **Vanda Lopes**

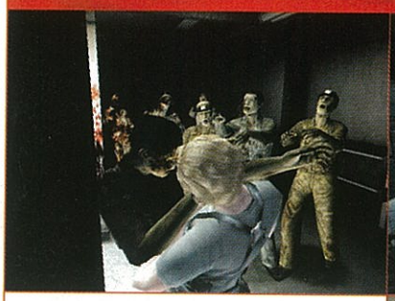
Espera aí que já te salto para cima e te mordo os fagotes. Mas antes deixa-me mostrar as minhas habilidades acrobáticas

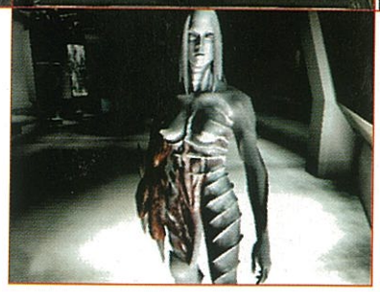


Companhia
Terminal Reality
Editor
Majesco
Distribuidora
Inforjogos
Género
Acção/Aventura

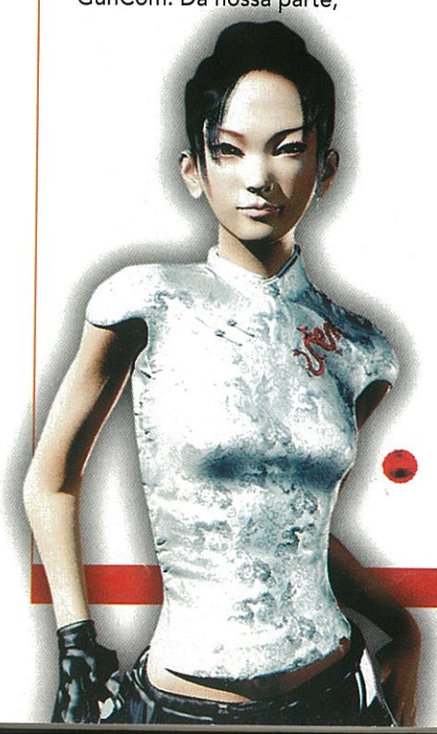
Acompanha os mortos-vivos neste cruzeiro veraneante

Resident Evil:





Depois de uma experiência pouco compensadora de Resident Evil na consola GameCube, os japoneses da Capcom decidiram corrigir esse erro crasso e operar o regresso da mais aterradora saga de horror virtual à PS2. Dead Aim será assim o jogo que antecede o muito aguardado Resident Evil Online, que chega ao Japão já no próximo mês de Junho, aproximadamente na mesma altura em que RE:DA será editado entre nós.
Já estamos mesmo a sentir o fervor a subir-vos aos dedos que controlam o gatilho da GunCom. Da nossa parte, aceitámos com um sorriso nos lábios o convite da Electronic Arts (que distribui em Portugal os produtos Capcom) para dar a primeira vista de olhos a esta quarta franchise de grande acção e puro horror. Uma tarde em cheio, foi o que foi.
Sobretudo, porque a versão disponível (quase final) permitiu-nos aceder a todo o armamento e conhecer de perto o novo protagonista, o loiro agente federeal Bruce Gavin, e last but not least, a bela e letal agente secreta chinesa Fong Ling. Que misteriosamente lhe salva a vida, ao interromper uma execução anunciada pelo suspeito Morpheus D. Duvall, ex-cientista da Umbrella Corporation.
Tudo começa a bordo de um navio de cruzeiro, em pleno Atlântico, depois de ter sido atacado por um grupo de piratas. E, como não podia deixar de ser, anda à solta o letal e perigoso T-virus que já infectou os passageiros a bordo, transformando-os em criaturas que encaram o corpo humano como um lauto manjar. Durante a investigação de Gavin para deter Morpheus, o agente deixa-se surpreender com uma arma apontada à cabeça, até que é salvo in extremis... Depois de ultrapassadas as divergências iniciais, Bruce e Fong darão corpo a mais uma dupla destinada a vencer.
A novidade de DA é a alternância do ponto de vista da acção na primeira, para disparar, e da terceira pessoa, para explorar os cenários. Assim evoluímos num terreno hostil e tentamos manter ao longe as bocarras destes zombies insaciáveis. Para isso, temos de gerir as nossas munições, embora no nosso semi-teste esse problema não se tenha colocado porque em cada disparo provocavamos um estardalhaço que sujava a parede toda...



Companhia
Capcom
Editor
Capcom
Distribuidora
Electronic Arts
Género
Acção

DATA PREVISTA
VERÃO 03
PS2

Dead Aim

Enquanto esperamos pela chegada de Resident Evil online, podemos apreciar mais uma edição deste jogo de culto

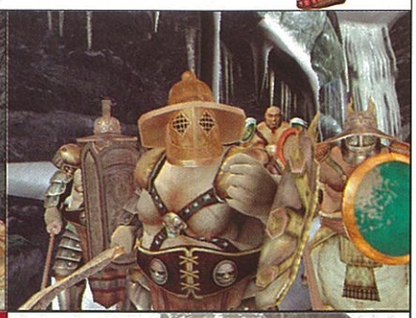
Sem perdermos tempo, atirámo-nos de imediato a uma espécie de bazooka que cospe fargmentos de metal e fogo que reduzem a cinzas os pobres coitados com graves problemas de pele. Cabumm! Mas há mais brinquedos para provocar danios irreparáveis nos frágeis esqueletos mutantes que nos querem abraçar. Como por exemplo, um lança-granadas, uma espingarda de assalto, pistola e shotgun.

Durante a nossa deambulação pelos decks, cabinas, salas, cadas das máquinas, átrios e até à zona de estes debaixo de água de uma espécie de Titanic deitado às feras humanas vamos resolvendo enigmas (abrir portas, etc.), colhendo o manancial de provas do que sucedera, mas também as minuções, ervas (não, não é o que estão a pensar...) e, claro, armas. Visualmente, o jogo é promissor e ágil em movimentos, o que torna a sua evolução mais viva e emotiva. No fundo, um título destinado a surpreender os hardcore gamers que conhecem os jogos anteriores. Em grande parte devido às renovadas possibilidades permitidas pelos movimentos de câmara e pela variante da acção na primeira e terceira pessoa. E Junho que nunca mais chega...

□ **Paulo Portugal**

Sem dúvida, o melhor jogo para a fiável GunCom. Assim não fica nenhum zombie para contar a história

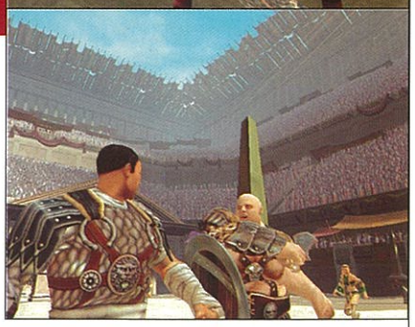
Companhia **LucasArts**
Distribuidora **Ecofilmes**
Editora **LucasArts**
Género **Acção/RPG**



Entre combates e conquistas é na arena que tudo se decide

Gladius

Seja um gladiador no antigo Império Romano



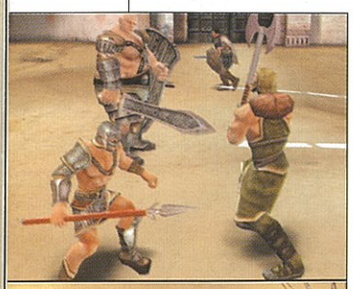
Estamos no início da era cristã, Roma domina um grande Império, mas nem por isso os guerreiros podem descansar. Com as arenas a abarrotar e um povo sedento de sangue, o jogador vai ter de dar o seu melhor neste novo RPG da LucasArts. Pois é, desta vez a guerra também é de estrelas, mas o Império é outro. Neste jogo de estratégia, acção é que não falta. O jogador pode optar por três modos diferentes, mas é sempre na arena que tudo se decide.

A guerra terminou, mas Gladius não dorme, nas suas arenas fervilham exércitos de gladiadores. Em campos opostos há dois gladiadores que se destacam, Ursula e Valens. Cada um tem o objectivo de treinar o maior número de guerreiros possível, pois aproxima-se outra guerra.

Cada jogador conta com 16 classes diferentes de guerreiros, um número de personagens iniciais superior a 100 e mais de 400 equipamentos, entre os quais armas, capacetes e escudos. Os guerreiros podem ser personalizados utilizando os equipamentos disponíveis, mas também com recurso a poderes mágicos...

Para Ursula e Valens está em causa também obter o título imperial que permite ao jogador avançar para novos locais ou níveis. Só vencendo os opositores se consegue essa graça do Imperador. Como treinadores está na suas mãos engrossar as fileiras de gladiadores. Tudo isto se passa no modo História, mas é possível jogar noutros dois. No modo Exibição o jogador encontra-se em plena arena a defrontar um adversário. Depois de escolhido um dos 16 guerreiros tem de avançar na direcção do seu opositor e tentar atingi-lo. Cada passo conta como um movimento. O objectivo inicial é tirar-lhe o escudo e deixá-lo vulnerável a futuros ataques. A vitória depende sobretudo de uma estratégia bem concebida, uma vez que da outra parte também há movimentos de defesa e de ataque. Ao todo existem seis locais, 12 ambientes e 20 arenas.

Quem não gosta de jogar sozinho pode optar pelo modo multi-jogador e partilhar o Gladius com quatro amigos. O Russel Crowe que se acautele porque em breve terá muitos adversários à altura. □ **Vanda Lopes**

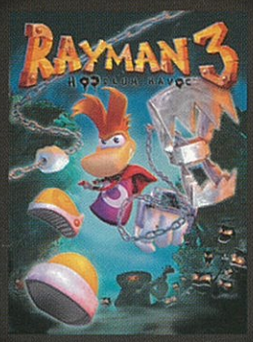


Ubi Soft
ENTERTAINMENT

www.raymanzone.com

RAYMAN® 3

RAYMAN ESTÁ DE VOLTA COM NOVAS ARMAS,
NOVOS PODERES, NOVOS INIMIGOS.



PC CD-ROM

NINTENDO GAMECUBE™

GAME BOY ADVANCE™

PlayStation®2

XBOX

Distribuído por

Rayman®3 Hoodlum Havoc © 2003 Ubi Soft Entertainment. The logo and the character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. All trademarks are owned by the respective rights holders. / Ubi Soft Entertainment makes no claim to any such trademarks. / TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Nintendo ®, Game Boy™, Game Boy Advance™ and are trademarks of Nintendo CO.,LTD. / Microsoft, Xbox and the Xbox logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. / and Playstation ®2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Neste jogo, só os jogadores mais rápidos e eficazes têm direito a recolher os louros do sucesso aos comandos deste shooter endiabrado

Contra Shattered Soldier

O regresso de um herói à maneira antiga

Companhia Konami
Editor Konami
Distribuidora Ecofilmes
Género Acção

Provavelmente, alguns dos nossos leitores ainda se lembrarão dos efeitos que este shooter furioso provocou nas nossas carteiras e mentes. Eram os gloriosos anos 80. Talvez por isso, o seu regresso agora na PS2 pareça agradar mais os empedrnidos e harcore gamers – aqueles que são sempre do contra –, entusiastas pelo universo de culto dos comic books, na linha de Spawn, do que qualquer neófito à procura de novas sensações virtuais. Se é esse o caso, esqueçam-no! Contra: Shattered Soldier é só para gente crescida. Porque só esses são suficientemente coriáceos para aguentar a sua extrema dificuldade, bem como o trauma de verem interrompida a sua vida tão rápida como, digamos, um fotão...

É verdade, as guerras inter-galácticas em gloriosos gráficos 2D estão de volta. Uma vez mais pela mão da mui experiente Konami. Em Shattered Soldier recuperam-se antes as marcas do fabuloso Contra III, bem como a fleuma de Bill Rizer, o anti-herói com a mão dormente de tanto disparar. No início do jogo, encontramo-lo encerrado a cumprir uma pena perpétua, motivada por diversos crimes, mas, sobretudo, pela acusação de ter morto o seu antigo companheiro, Lance. Contudo, quis a sorte e a oportunidade da queda de um meteorito e a chegada de alienígenas para o governo decidir abrir uma excepção e libertá-lo para fazer face à

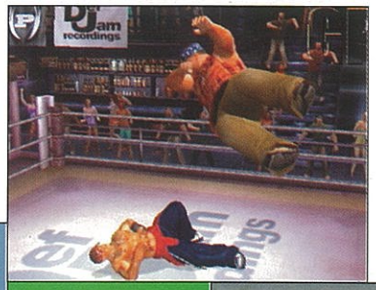
Entre na pele de Bill Rizer e reviva toda a emoção deste clássico que fez furor nas arcades dos anos 80

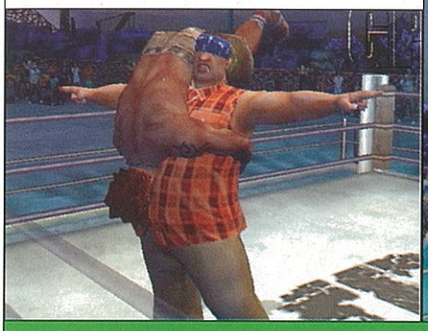
esta crise de proporções inesperadas. Mas fazem mais: para o manterem debaixo d'olho e ampliarem o seu poder de fogo, enviam a cyborgue Lucia (não, nada tem a ver com a companheira de Dante em Devil May Cry 2...) para lhe acompanhar a sombra. Se bem que esta permissa sirva apenas para justificar um tiro ao alvo sem precedentes e sem contemplações. Ou seja, com ordens para aniquilar tudo o que se mexa. Seja vertebrado ou invertebrado...

O festival retro de tiroteio parece assegurado. E não se pense que as opções de dificuldade de jogo deixam qualquer tipo de contemplações para os jogadores menos experientes. É que os reflexos pretendidos não são de molde a cadetes saídinhos da escola de tiro ao alvo, mas antes a jogadores bem cientes do que os espera: ou seja, níveis de dificuldade acrescida e bosses intransponíveis. Afinal de contas tudo aquilo que se espera de um Contra, certo?

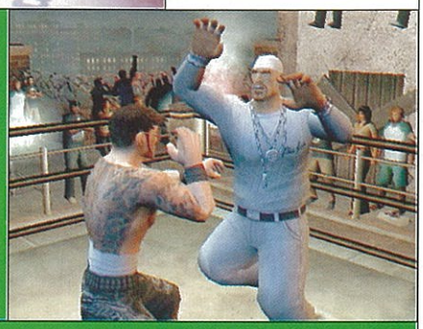
Mas para os designers da Konami, a ideia de recuperar o culto desta saga, era também a de manter uma certa proximidade com o jogo original, embora com um feeling muito século XXI. Assim, em vez de um shooter que apenas se movimenta na vertical ou horizontal, temos o luxo visual (as imagens que publicamos não deixam dúvidas), embora mantenha as saborosas 2D (até já se chamaram 2,5D, para exprimir a compressão das 3D num ambiente 2D), os efeitos especiais, simplesmente de morrer, e as animações realistas. Já no que toca à acção propriamente dita, as alterações são ainda mais subtis, e no que concerne aos movimentos (e gráficos até), manteve-se alguma coerência espartana. Bill e Lucia possuem movimentos básicos: apenas podem correr, agachar-se e disparar. Afinal de contas aqueles que asseguram todo o espectáculo.

Os entusiastas das versões mutiplayer poderão também fazer ecoar os seus aléluias, já que o jogo comunitário permitirá um frenesim inadequado àqueles que não encarem como um divertimento de longo curso. Agora, venha o leitor e decida... □ **Paulo Portugal**





Companhia
EA Sports BIG
Editor
Electronic Arts
Distribuidora
Electronic Arts
Género
Acção



Def Jam Vendetta

Mergulhe no submundo das lutas ilegais e secretas e aprenda a ser um homem

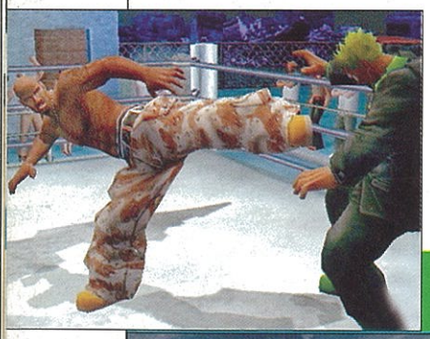
Def Jam Vendetta não é para meninos. É um jogo de luta livre que explora o submundo das lutas ilegais e secretas e onde os personagens são figuras conhecidas da música rap. Lembram-se do filme Clube de Combate? Pois é, é esse mundo underground que vai saltar para a consola mais potente da Sony e fazer as delícias dos adeptos da porrada incondicional. Haja força nos polegares para desferir golpes e mais golpes sobre os adversários. E são muitos os golpes que se podem fazer. Para criar água na boca dos jogadores mais violentos, adiante-se que terão à disposição 1500 (sim, mil e quinhentos!) golpes diferentes.

E para que a adrenalina não baixe os níveis indispensáveis para a acção estar sempre ao rubro, a banda sonora foi deixada a cargo de alguns dos rappers mais conhecidos e rebeldes. É sempre a bombar e a dar arraiais de porrada nos 45 personagens originais do título. Ou a receber, o que é bem pior mas muito provável quando se opta por lutar contra três adversários em simultâneo. O título terá suporte para quatro jogadores, apostando na pancadaria generalizada – seja em duplas, individualmente ou no já mencionado modo um-contra-três. Mas quem achar que o modo Story é coisa de meninos, pode sempre escolher aos modos Battle e Survival.

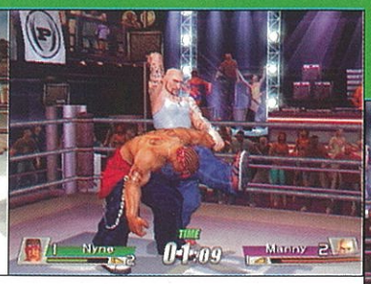
A grande novidade de DJV é a reunião de vários artistas de rap da editora Def Jam e a perícia na criação de jogos de luta livre de ex-membros da AKI. Como principais estrelas do jogo encontram-se os artistas DMX, Ludacris, Method Man, Redman, N.O.R.E. e Scarface, entre outros.

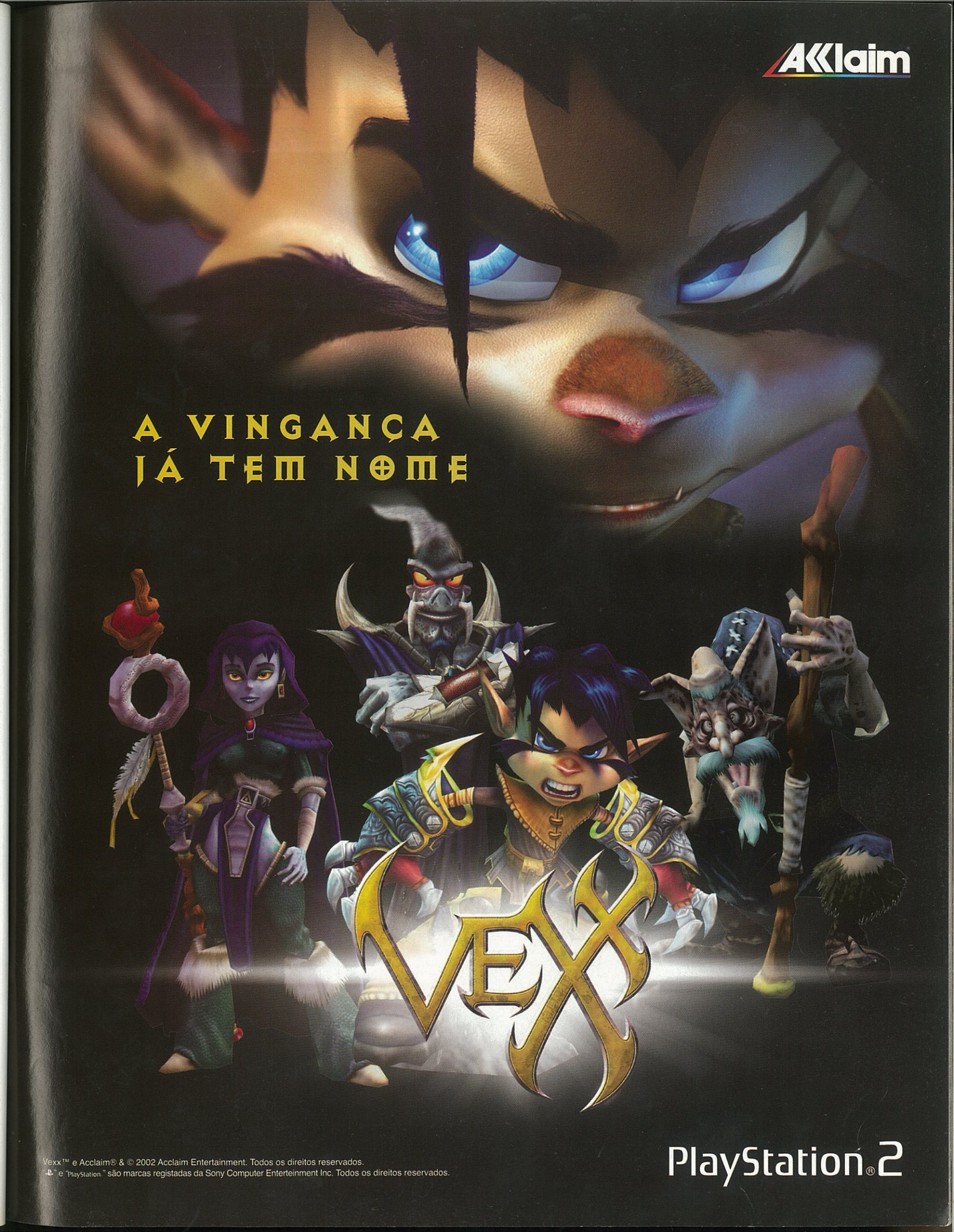
Def Jam Vendetta conta com 10 ringues escondidos e cada um tem uma história que conta a batalha de gangues perigosos que se envolvem sistematicamente em actos de violência gratuita e expõem as suas ideias através de uma linguagem que faz corar os menos habituados ao submundo. Por isso não é o jogo ideal para os mais novos mas... E o tratamento dado às mulheres e as suas rixas? Bom, qualquer discussão acesa entre duas peixeiras no Mercado do Bulhão parece um diálogo filosófico entre eruditos. Ou nem tanto mas...

Conclusão, pancadaria até mais não, linguagem ofensiva e as sempre interssantes lutas entre as miúdas que controlamos. E se deixarmos de gostar de uma, agarra-se noutra e manda-se limpar o sebo à primeira. Sim senhor, o jogo promete. □ **Vanda Lopes**

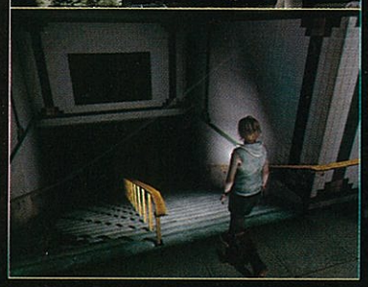


Extremamente violento, imoral e ordinário. O que é que se pode querer mais num jogo de porrada underground?




Acclaim
A VINGANÇA
JÁ TEM NOME
VEXX
PlayStation 2
Vexx™ e Acclaim® & © 2002 Acclaim Entertainment. Todos os direitos reservados.
"PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. Todos os direitos reservados.

SILENT HILL 3

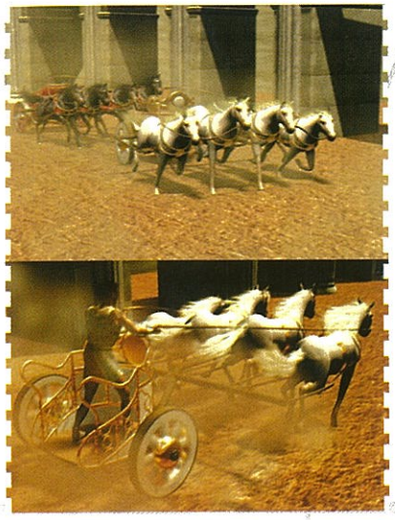


Os novos cenários são mais convincentes e as animações reais e assustadoras. E para além do famoso pipe e das espingardas, novas armas estarão à disposição, como uma metralhadora que promete criar um ambiente ainda mais macabro e inundado de sangue.

Até que enfim. Por uma vez temos mais sorte que os japonesers e os americanos. A Konami anunciou que vai lançar o jogo na Europa a 23 de Maio, bem antes do mês de Agosto quando sair nos EUA. E pelas imagens que mostramos, dá bem para perceber que o terror e o medo vai tomar conta da nossa PS2 enquanto iremos ajudar a nova heroína, Heather, a enfrentar e desvendar todos os mistérios e horrores numa sangrenta visita ao Parque de Diversões Lakeside.

BEN HUR

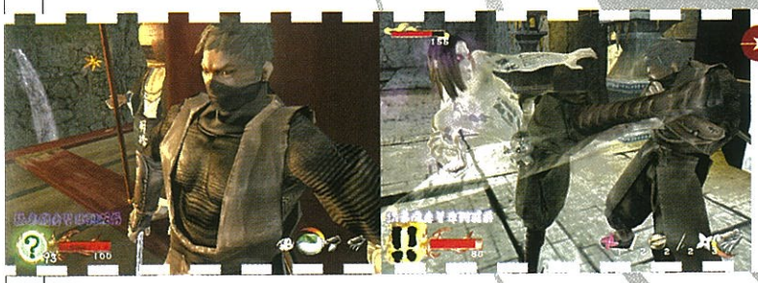
Ben Hur traz a velocidade e a carnificina do Coliseu para a tua PS2. Há que vencer as corridas de quadrigas em 17 pistas mas, para isso, há que configurar bem as rodas, os cavalos e o condutor. E as armas serão essenciais para eliminar os opositores.



Ainda faltam alguns meses para Cy Girls chegar às lojas mas adiantamos já que a aventura de Sky e de Shadow não deixará ninguém indiferente. A primeira tem o número de série CG-01 e é uma hacker loiraça e misteriosa que dispara sem errar. A segunda é a CG-06 e é uma espécie de ninja. Ambas trabalham para uma organização secreta que quer cabar com o terrorismo.

CY GIRLS

TENCHU: WRATH OF HEAVEN

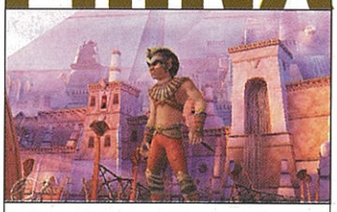


Toda a acção e habilidade dos ninjas está bem presente nesta terceira versão de Tenchu. Rikimaru e Ayame são duas das personagens que não terão mãos a medir para matar os seus diabólicos inimigos. E para isso contam com novos movimentos.

GUILTY GEAR X2

A sequela de um dos grandes jogos de pancadaria está a ser ultimado para aterrar na PS2. Este beat'em up da Sammy Studios introduz seis novas personagens, somando 20 no total, e adicionou os modos Story, Mission, Medal of Millionaires e Gallery. Novidade são também os novos golpes dust attacks.

SPHINX



Inspirado na mitologia do Antigo Egipto, Sphinx promete muita acção e mistério numa aventura épica em que exploraremos novos mundos deslumbrantes.

CHAOS LEGION

Arcia Rinslet é uma exímia pistoleira sempre pronta a dar cabo do inimigo. Já a loira Siela Riviere parece ser mais branda mas, quem se meter com ela...

O obscuro Victor Delacroix vai ter de enfrentar o velho amigo Warheit num confronto final cheio de acção. E a vitória só sorrirá a um dos guerreiros.

Estamos mortinhos pela chegada do Outono para jogar Chaos Legion na PS2. A Capcom confirmou o lançamento na Europa e, até lá, só nos resta esperar e sonhar com este RPG de acção.

Sieg Warheit é o herói principal e tem como objectivo encontrar Victor Delacroix, um antigo companheiro que optou pelo lado negro da Força.

O seu nome é Sam Fisher.
Mas o Governo Americano nega a sua existência.
"Um jogo genial"
- Megascore
"Um novo conceito de acção"
- BGamer
"É uma obra genial e obrigatória, que junta um grafismo de luxo e uma jogabilidade que redefine o género"
- Multi Consolas
"Além de ser o melhor jogo do ano, é uma experiência simplesmente fabulosa"
- Gameover
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
www.splintercell-thegame.com
PlayStation 2
PC CD-ROM
XBOX
Distribuído por :
Ubi Soft
www.ubi.com
©2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment
All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

Philips iPronto SBC RU1000

Home Cinema com controlo táctil

Quem tem vários aparelhos electrónicos sabe o que é ter de encontrar o controlo remoto certo no meio dos muitos comandos em cima da mesa da sala. Para facilitar a vida a essa pessoas, a Philips criou o revolucionário ecrã táctil iPronto SBC RU1000 que pretende ser um autêntico centro de comando de tudo o que seja ligado ao home cinema. Este sistema permite aceder e regular a todos os componentes da aparelhagem de som, da televisão, do DVD, do vídeo e aceder à internet para receber e enviar emails (através da tecnologia sem fios WiFi). □

MP3 Creative D.A.P. JukeBox 3

Discoteca portátil

Trezentas gramas é o peso certo para transportar até 5 mil músicas ou 20GB de informação. Ou seja, é muita música para tão pouco peso mas a qualidade do MP3 é boa. A Jukebox 3 da Creative está melhorada, tem uma bateria que permite ouvir até 11 horas de reprodução continua, tem um mostrador LCD de 132x64 pixels retro iluminado e alguns extras, como gestão de capacidade, efeitos ambientais, equalização avançada, surround nos auscultadores, efeitos de 4 canais e time scaling. As músicas podem ser transferidas e gravadas em segundos no formato WAV ou com codificação em tempo real de MP3. □

Gyration Ultra Cordless Optical Mouse

Muito mais que um rato

Primeiro foram os ratos ergonómicos, depois vieram os ratos sem fios e depois os ratos ópticos sem fios. Agora, é a vez dos ratos ópticos sem fios, ergonómicos e... sem necessidade de estarem em cima da secretária para funcionarem. Basta agarrá-lo, e andar com ele pelo ar e inclinar para que no ecrã do computador a seta do rato se movimente com determinação. A empresa responsável é a Gyration (www.gyration.com). Simplesmente notável e eficaz. □

Pocketop Keyboard

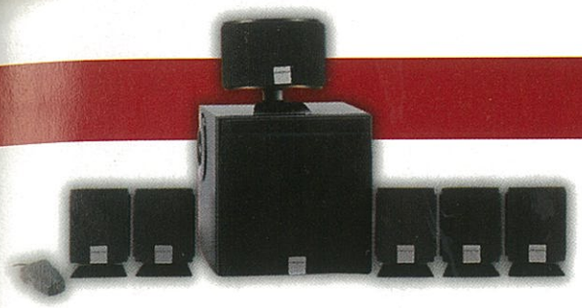
Teclado sem fio para PDA

Para dar mais comodidade aos utilizadores de PDAs, a Tablett lançou o teclado Pocketop Keyboard que. Fechado, é do tamanho de uma calculadora ou agenda electrónica e, ao ser desdobrado, assume o tamanho de um teclado convencional. Contrariamente aos outros modelos de teclados para PDA, este tem a enorme vantagem de não ter fios e de se ligar ao aparelho através de raios infravermelhos com um raio de acção de até 1 metro. É compatível com a maioria dos modelos e funciona a pilhas. Mais detalhes em: www.pocketpclouisville.com/reviews/pocketop_Review.htm. □

GlobalTuner InTune 200

Sintonizador de internet

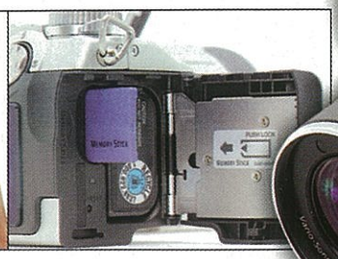
O nome GlobalTuner InTune-200 pode ser esquisito mas ganhou o prémio "Best of Innovations" na edição deste ano da feira International Consumer Electronics Show (CES). E o que é que este aparelho faz? Bem, para começar parece uma aparelhagem. E é. Toca CDs, MP3s e rádio. Mas esta é que é a novidade: transmite alto e bom som as rádios que existem na internet, lê emails e texto e liga-se a um computador através de uma porta USB. Dava jeito, não dava? Mais informações em: www.globaltuner.com. □



Creative Inspire 6.1 6700

Som de luxo

O sistema de colunas Creative Inspire 6.1 6700 proporciona um nível de som surround inteiramente novo em filmes, jogos e música. E outra coisa não seria de esperar da saída de som dos 7 canais de áudio. O sexto canal é disponibilizado por uma coluna surround central traseira que suporta os quatro satélites envolventes standard e o sistema inclui igualmente uma nova unidade central frontal amplificada que assegura uma rigorosa performance vocal. O subwoofer em madeira proporciona graves mais suaves e nítidos e o controlo remoto com fio oferece controlo total e ainda ligação para auscultadores. □



Sony DSC-F717 Cyber Shot

Fotos com 5 Mega pixels

Para quem a fotografia é mais que uma paixão, a Sony DSC-F717 Cyber Shot é a máquina perfeita. Com uma resolução de 5,2 mega pixels e capaz de formatos fotográficos de 2560x1920 pixels, os seus 659 gramas de peso ocultam uma verdadeira peça de relojoaria. Com ligações USB 2.0, AC Pwr e card slot para o Memory Stick, a máquina tem um monitor TFT LCD a cores com 123.000 pixels e 4.6 cm. Pode ainda gravar clips no formato mpeg com 320x240 pixels e a sua lente Carl Zeiss de 48.5mm garante uma qualidade irreprensível nas imagens captadas. □

Philips Streamium MC-i250

Rádio para internet

Está a chegar a primeira aparelhagem sem fios ligada à internet e que vai revolucionar a forma de ouvir música digital. O Philips Streamium MC-i250 Broadband Internet Audio System capta os serviços de música online em qualquer divisão da casa graças a uma placa WiFi. E se tiver músicas em MP3 no computador, pode também ouvi-la através do aparelho e das suas duas colunas com 50 watts de potência. Só é preciso ter uma ligação de banda larga à internet. E é claro que o sistema tem leitor de CD, MP3, CD-R e CD-RW e ainda um sintonizador de FM/AM. □

Philips SBC VL1400

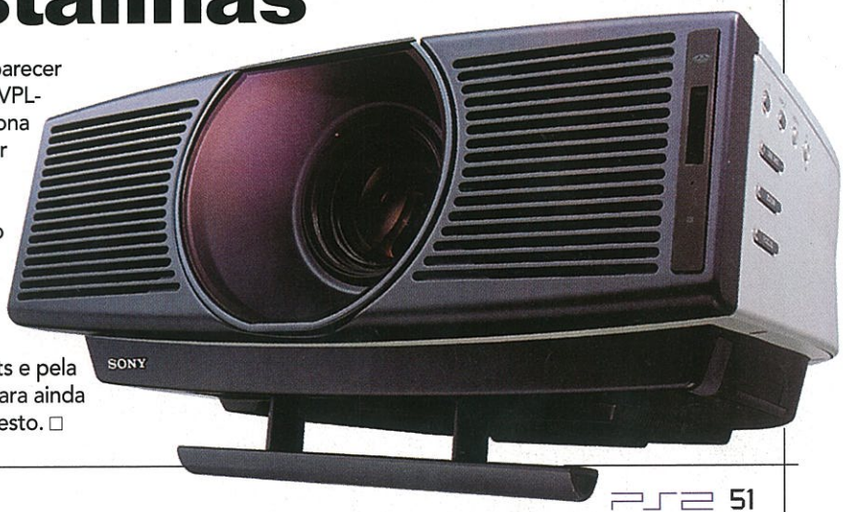
Ligação sem fios para TV

Ter um leitor de DVD na sala já vai sendo comum mas, quando há mais ocupantes numa casa, todos são obrigados a ver o filme nessa sala ou, por exemplo, ver aquele jogo de futebol com os amigos do pai. E tudo porque a televisão por cabo só está instalada na sala. Mas tudo isso pode mudar com o TV Link SBC VL1400 da Philips que permite, estar na cozinha ou no quarto a ver filmes em DVD ou Pay TV sem ter de furar as paredes e passar fios de umas divisões para outras. Este aparelho transmite sinais de áudio e vídeo de alta qualidade até uma distância de 30 metros, através das paredes, ou de um piso para o outro, do seu principal receptor de TV para qualquer outro televisor de sua casa. Podem ligar-se até 4 aparelhos, como o leitor de vídeo, o DVD, a Pay TV e/ou a Digital TV. □

SONY VPL-HS10 Cineza LCD Projector

Projecções cristalinas

O que dizer deste projector da Sony sem parecer que estamos a babar? Não sabemos. O VPL-HS10 é um brinquedo caro mas que apaixona qualquer um que tenha o privilégio de o ver em acção. As imagens são ultra nítidas e brilhantes e ver um filme é como estar na melhor das salas de cinema. Isto, claro, se o sofá for acolhedor e o sistema de som acima de qualquer suspeita, como foi o caso. A alta resolução do projector é conferida pelos 3.1 mega pixels, pelo formato XGA, pela lâmpada de 180 watts e pela luminosidade de 1000 ANSI lumens. E para ainda mais conforto, o controlo remoto faz o resto. □



Ferrari Enzo assinala os 60 anos da marca de Maranello

SÓ PARA QUEM PODE

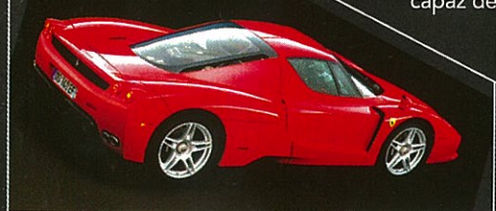
Enzo Ferrari é e será sempre um nome mítico ligado aos automóveis, e não deixaria nunca de marcar todo e qualquer carro que aparecesse com a sua chancela, independentemente da forma. Assim, todos ficaram à espera do melhor quando a marca de Maranello anunciou que iria construir um "Enzo" com 600cv de potência. E até aqui as expectativas foram superadas pois o motor V12 6.0 apareceu equipado com... 660cv.

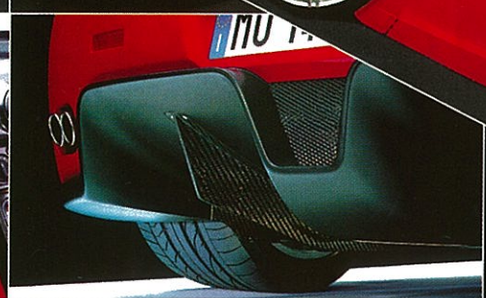
As primeiras informações davam conta de um modelo com produção limitada, e o seu baptismo público aconteceu na última semana de Setembro do ano passado, em Paris, no Salão Automóvel da capital francesa. O preço foi desde logo marcado acima dos 660 mil euros e a sua produção visava um propósito: assinalar os 60 anos da empresa fundada por Enzo Ferrari.

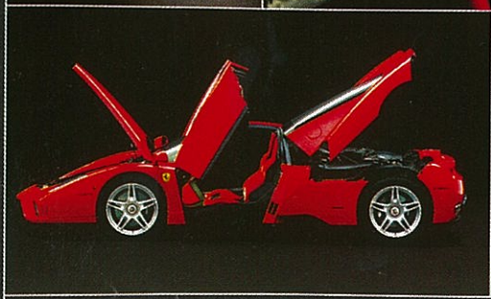
Inicialmente divulgado sob o código FX, o Ferrari Enzo apresentou-se desde logo como um carro quase inacessível, mesmo entre os mais "endinheirados". É que para além do seu preço "desencorajador", os responsáveis da marca do cavalinho negro deixaram bem claro que a produção deste modelo iria ser limitada a 349 unidades, pelo que só alguns terão acesso a esta jóia de Maranello.

Equipado com um motor V12 6.0 de 660 cavalos, o Ferrari Enzo apresenta-se capaz de atingir uma velocidade máxima de 350 Km/h, com uma capacidade de aceleração dos 0 aos 100 km/h em apenas 3,6 segundos. Outro número impressionante ligado ao desempenho é a aceleração de 0 a 200 km/h, feita em apenas 9,5 segundos. O sistema de transmissão inclui uma caixa sequencial de seis velocidades e controle de tracção (ASR), para evitar que as rodas girem em falso nas acelerações bruscas. O seu desenvolvimento foi feito em conjunto com a equipa italiana de Fórmula 1, tendo passado por testes intensivos os quais, segundo o presidente da marca italiana, Luca de Montezemolo, foram realizados pelo pentacampeão mundial de Fórmula 1, Michael Schumacher. Uma curiosidade em relação a este fantástico automóvel diz respeito ao facto do mesmo surgir exactamente uma década passada sobre o lançamento do Ferrari F50, cuja produção também foi limitada a 349 exemplares. Antes, mais concretamente há vinte anos, havia sido lançado pela Ferrari o "histórico" modelo F40. Aliás, a marca italiana tem por hábito produzir uma série especial à passagem de cada dez anos, tendo pretendido agora marcar de um modo especial a passagem do aniversário da fundação por Enzo Ferrari.

■ **Jorge Reis**







Da estrada para as pistas...

FÓRMULA 1 AO VOLANTE DO F2003-GA

Se o Ferrari Enzo merece todo o destaque enquanto carro produzido para ser comercializado pela marca de Maranello, outro modelo que provocou enorme expectativa foi o F2003-GA, o novo monolugar da Ferrari, mas este destinado a competir no "Mundial" de Fórmula 1. Apresentado em Maranello, o nome deste Ferrari segue parcialmente a tradição (o anterior monolugar foi denominado F2002), enquanto o sufixo "GA" foi adicionado em homenagem a Giovanni Agnelli, o patrão da Fiat recentemente falecido. Este 49º monolugar construído pela marca italiana não surge muito diferente do modelo anterior em termos de conceito base. Contudo, houve a preocupação de optimizar a eficiência aerodinâmica e baixar o centro de gravidade da máquina. Depois, todos os apoios aerodinâmicos foram redesenhados para que se consiga tirar maior proveito do novo motor 052 e dos pneus Bridgestone.

O chassis é novo, tanto em termos de design como na própria construção, poupando no peso mas melhorando a sua estrutura, em relação ao anterior modelo. Também a carroçaria, radiadores, escapes e toda a parte traseira do carro, foram redesenhadas, aumentando ainda mais a performance aerodinâmica. A direcção assistida mecânica sofreu também alterações.

Tal como o seu antecessor, o novo motor 052 é montado longitudinalmente. Por seu turno, a caixa de velocidades, embora mantenha a mesma posição, foi redesenhada, ganhando tanto em tamanho como em peso. Feita de titânio, dispõe de sete velocidades sequenciais (mais marcha atrás) e é operada electro-hidraulicamente.

A Ferrari acredita que com o F2003-GA, deu mais um importante passo, apostando em materiais inovadores e no seu design, e a julgar pelos primeiros testes realizados por Michael Schumacher no circuito de Fioriano, em Itália, o domínio da Ferrari na Fórmula 1 vai continuar, pelo menos por mais uma época. ■ **J.R.**

ÍNDICE TESTES

4X4 Evo 2 55
Street Hoops 56
Gungrave 58
Minority Report 60
King's Field IV 61
Dakar 2 62

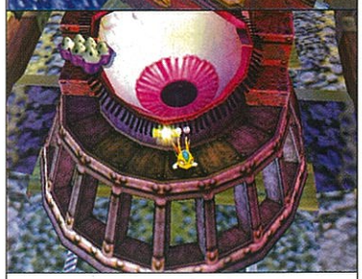
DATA PREVISTA MARÇO 2003 PS2

Zapper

Companhia **Blitz Games**
Editora **Infogrames**
Distribuidora **Infogrames**
Género **Plataformas**

As aventuras de um grilo muito especial

Inspirando-se no no mítico jogo do sapo Frogger, que passava a vida a enfrentar o trânsito da cidade para chegar ao outro lado da rua, a Blitz Games resolveu fazer de um grilo o herói desta aventura que se prolonga por 20 níveis. O objectivo é resgatar Zipper, o irmão mais pequeno de Zapper que foi raptado pela rainha Maggie que não desiste de construir um reino ultrabrilhante. E como Zipper era o bicho mais brilhante da terra, leva-o para bem longe. Ao mesmo tempo, Maggie vai roubando tudo o que é brilhante para ter o ninho mais colorido e brilhante do reino.
Este jogo de plataformas em 3D, apresenta seis mundos distintos onde o herói tem de apanhar ovos e mais ovos até chegar até ao irmão. Zapper utiliza a clássica acção de evasão e de resolução de puzzles que, à medida que se vai avançando no jogo, também a dificuldade aumenta. Mas também, se assim não fosse, qual era a graça?
Os gráficos conseguem dar alguma cor ao jogo e os efeitos de luminosidade convencem mas, embora haja muita acção pelo meio, a monotonia é a palavra-chave de todo o jogo. Quanto à jogabilidade, os comandos revelam-se um problema que só são ultrapassados com a habituação. E isto porque o tempo das acções é pouco para o que se tem de fazer. Felizmente, Zapper carrega consigo todas as armas que precisa: as suas antenas, que servem para matar os inimigos e para muito mais. □ **Vanda Lopes**

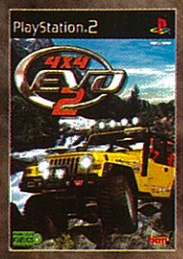


Resgatar o irmão Zipper das garras da rainha Maggie é o objectivo de Zapper

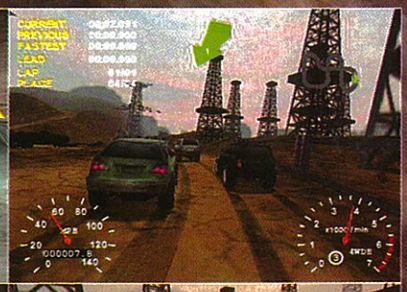
5

Zapper		
Gráficos	Têm um estilo brilhante e os efeitos de luz até são decentes, mas não acrescentam nada de criativo e de inovador	6
Jogabilidade	O esquema de controlo leva algum tempo a afinar, mas acaba-se por conseguir. O que atrapalha mais é o pouco tempo das ações	5
Áudio	É o normal neste tipo de jogos de plataformas. Os efeitos de fundo convecem mas a musiquinha é monótona e irritante	4
Duração	Quem gostar mesmo e decidir aventurar-se nos 20 níveis tem garantidas algumas horas na companhia do grilo mas...	6

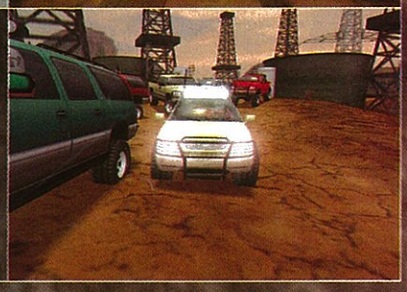
4X4 Evo 2



Sabiam que quando se bate numa rocha o carro salta para trás?



Quem procura um simulador de TT não terá aqui um bom professor. Mas também não estragará os carros



Confesso que quando me informei sobre 4x4 Evo 2 fiquei curioso. Como seria possível transportar para a PS2 as emoções de conduzir um jipe em caminhos e em condições adversas? Mal o jogo me chegou às mãos entusiasmei-me. Pensei: agora é que vou soltar o meu espírito e vou, de vez, deixar de sonhar com o dia em que, com o meu jipe (ainda por comprar), me farei às areias dos desertos africanos para aventuras inesquecíveis.

Sentei-me, ansioso, à frente da televisão e atirei-me logo ao mais rápido dos quatro modos de jogo disponíveis (Quick Race, Career, Free Roam e Time Attack). Escolhi uma pista e apertei o cinto de segurança. Coloquei o capacete e preparei-me para fazer os pilotos adversários engolir areia... O jogo já está carregado! Mas... o que se passa. A primeira visão que tenho mais se assemelha ao Micro Machines, com um jipe minúsculo lá em baixo. Ah, esperem... pode mudar-se a perspectiva e conduzir de dentro do "TT". Óptimo. Ou talvez não... A emoção não abunda neste título. Os carros adversários rapidamente (e de forma irrealista) desaparecem da nossa vista, mas vale que isso não é nada que não se inverta com uma condução acertada. Nunca conduzi um jipe. Logo, nunca conduzi um jipe em terreno acidentado. Por esta altura será já redundante dizer que nunca conduzi um jipe em terreno acidentado a velocidades loucas. Mesmo assim, sei – tenho a certeza absoluta – que os programadores de 4x4 Evo 2 também nunca o fizeram. E porque digo isto? Porque me parecem altamente improváveis as reacções dos automóveis às condições das pistas. Quando um carro bate numa rocha não a empurra nem volta para trás. Ou se parte ao meio, ou salta por cima da pedra. Elementar, não é? Não. Em 4x4 Evo 2, nada do que parece é... Aliás, este é um dos grandes problemas deste título: a irrealidade virtual da condução.

Agora os aspectos mais interessantes deste 4X4 Evo 2. O modo carreira é muito completo, tem dezenas de carros à nossa disposição, corridas para ganhar e missões extra para desenjoar. E se ganharmos muito dinheiro podemos conduzir jipes com os quais só nos é permitido sonhar. Será que vale a pena o esforço?

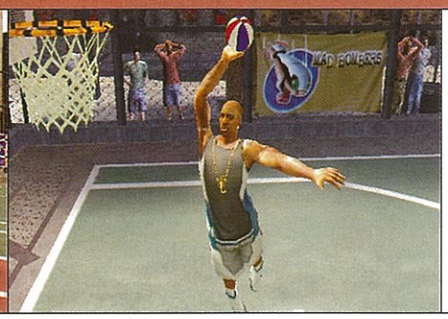
■ **Nuno Perestrelo**

4X4 Evo 2		5
Gráficos	Os jipes estão bem desenhados e têm um elevado nível de pormenor. Já os cenários têm um ar algo artificial	6
Jogabilidade	É surrealista a ideia de conduzir um "TT" e, ao bater numa rocha, vê-lo dar um salto para trás. Falamos de 4x4 Evo 2...	5
Áudio	Imitar o som de motores não é fácil nem divertido. A música que acompanha o jogo só se ouve dentro do jipe"	5
Duração	O modo carreira permite-nos dedicar meses a 4x4 Evo 2. Resta saber se alguém tem paciência para o fazer	6

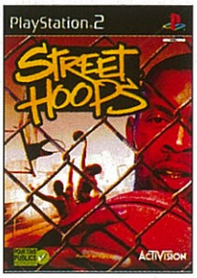
Companhia Gathering of Developers **Editora** Terminal Reality **Distribuidora** Inforjogos **Género** Simulador

Street Hoops

Entrar num equipa local para jogar basquete de rua nos guetos americanos



Companhia
Black Ops
Editora
Activision
Distribuidora
Ecofilmes
Género
Desporto



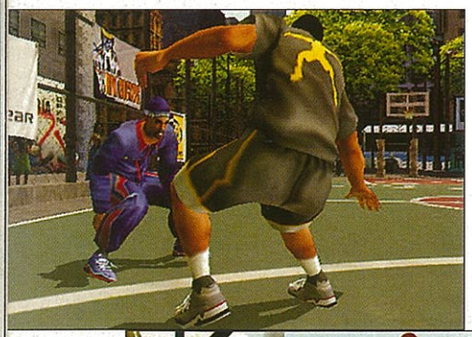
Na América pode ser o máximo, mas por cá não fará ninguém pular de emoção

Nos jogos que tentam simular desportos não há, normalmente, meio termo. Ou são muito bons ou globalmente fracos. E se são fracos, tal fica a dever-se ao elevado nível da expectativa de quem os joga. Acontece no futebol, em que PES 2 e FIFA 2003 relegam para segundo plano toda a concorrência. E acontece no basquetebol, onde quem tem a possibilidade de jogar qualquer dos títulos da série NBA espera sempre o máximo de qualquer simulador deste desporto.

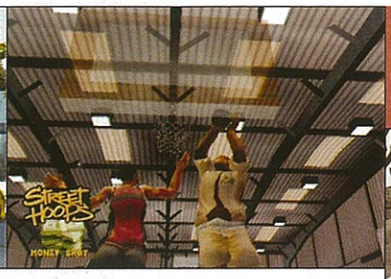
Na impossibilidade de competir com os principais títulos, há quem tente lançar ideias alternativas. No futebol fez-se Sega Soccer Slam (um jogo de fugir) e no basquetebol Street Hoops, do qual aqui apresentamos uma análise. A ideia de SH é simples e interessante, mas só para os jovens norte-americanos...

No fundo, em vez de jogarmos com estrelas do desporto como Michael Jordan, Pau Gasol ou Dennis Rodman, entre outros, somos chamados a atingir a fama com a equipa lá da rua... Literalmente, lá da rua. Ou seja, com um grupo de excursionistas, percorremos os Estados Unidos e vamos jogando com equipas locais em cenários bem desenhados, mas com gráficos de jogo pouco convincentes. A ideia é ganhar jogos, aumentar a conta bancária e, com o dinheiro amealhado, ir melhorando o visual dos nossos craques. O conceito deverá ter pouco sucesso em Portugal, país no qual o próprio desporto aqui simulado está longe de encontrar forte implantação. Aliás, mesmo os portugueses que não gostam apenas de futebol, sentem-se normalmente inclinados para gostar de um bom jogo de NBA, a maior competição do Mundo. Pouco identificados com a realidade dos guetos, com a cultura negra dos EUA e até com o basquetebol de rua (tão fascinante para quase todos os adolescentes norte-americanos), é natural que todos nós acabemos por escolher um título mais realista e no qual possamos jogar com as maiores estrelas. Ainda por cima, quando a jogabilidade e os gráficos são melhores, nem há hipótese de empate...

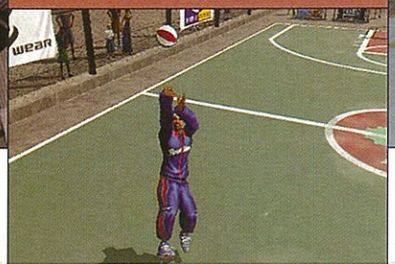
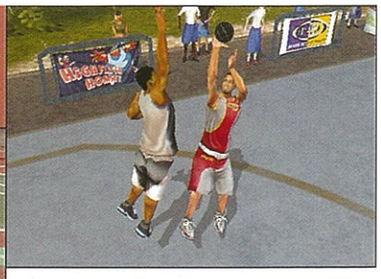
□ **Nuno Perestrelo**



Street Hoops		6
Gráficos	Os cenários não são maus, mas quando em jogo, a mancha de imagem torna-se confusa. O desiquilíbrio era evitável...	6
Jogabilidade	Num jogo de basquetebol passa-se a bola, atira-se ao cesto e tenta-se cortar ataques. Em Street Hoops é tudo muito confuso	6
Áudio	A banda sonora é boa e adequa-se na perfeição ao jogo. O pior são os efeitos que acompanham cada partida	7
Duração	Quem quer ser uma estrela do basquetebol de rua se existem jogos que lhe permitem ser um génio da NBA?	6



A ideia do jogo até é interessante mas...

THE GETAWAY
SEC
3
PLANO
5
TOMA
4
SOUND
DATE
PROD. CO.
DIRECTOR
PlayStation 2
The Getaway
Não te vamos contar o que acontece neste filme. Nem quem é o mau nem o bom da fita. Nem o enredo ou o argumento. E muito menos o final. Só que entra a Máfia e que tu estás metido nisto até ao pescoço. Sequências, acção e os ambientes de Londres reproduzidos ao milímetro. Em The Getaway tudo se passa como se estivesses dentro de um filme. E já sabes, os filmes não se contam.
pt.playstation.com
PlayStation 2
TENSÃO REALISMO INTRIGA O OUTRO LADO

Vê mãe, agora sou uma mistura de vampiro com zombie, tenho imensas armas, ando com um caixão às costas e por mais tiros que me acertem ninguém consegue destruir-me. Grave, a personagem que comandamos, não é propriamente o género de figura que gostaríamos de encontrar numa noite escura. Herói sinistro, tem todo o ar de nunca ter sorrido na vida e, a julgar pelo arsenal de armas que lhe é dado, tem pouca vontade de deixar os outros felizes.

No entanto, como qualquer herói, por mais negro que seja, Grave tem um único objectivo na vida (será que tem vida?): destruir os bandidos... Atenção que destruir não é um verbo escolhido ao acaso... Grave não descansa mesmo enquanto não deixa os inimigos feitos em bocadinhos bem pequenos...

Para se ser um jogador bem sucedido de Gungrave basta aprender a controlar o herói e ir andando pelos cenários, apontando aos inimigos e destruindo, basicamente, tudo o que se mexer à nossa frente, ao lado ou até nas costas. Sem ser um título indispensável, Gungrave tem uma certa magia: parece um filme de animação japonês, no qual o sangue salta de todos os corpos e as armas têm munições ilimitadas. Ainda por cima, os programadores tiveram a preocupação de dar um certo toque de modernidade, incluindo os saltos em "Bullet-Time", sistema imortalizado no filme Matrix e no jogo Max Payne. Assim, Grave pode saltar em qualquer direcção e continuar a disparar para aniquilar quem lhe surge pela frente.

O maior problema deste título acaba por ser o facto de todos os níveis serem iguais: basicamente, temos de ir do ponto A para o ponto B, matar todo e qualquer ser que se intrometa no caminho e, no final, travar um despique mais aceso com um dos "bosses" disponíveis. Como Grave é praticamente indestrutível, o jogo acaba por tornar-se relativamente fácil. Afinal, por mais tiros que levemos, temos sempre força para dar mais uns passos e depois recuperar os escudos protectores. Divertido durante algumas horas, Gungrave rapidamente se esgota... □ **Nuno Perestrelo**

Fazer pontaria, disparar, disparar e disparar. Está tudo dito sobre mais um herói que não suporta bandidos

Gungrave

Estás a ver aquele alvo ali? Dispara até deixar de mexer

Gungrave		6
Gráficos	As animações bem japonesas transportam-nos para o universo dos filmes Manga. A violência também. Tem estilo...	7
Jogabilidade	A decisão mais importante que temos de tomar em Gungrave é a forma como destruímos os inimigos. Dedo pesado no gatilho, s.f.f.	6
Áudio	Curioso o pormenor de ter o som original em japonês com legendas lingua que escolhemos. De resto, é só explosões e tiros	6
Duração	Gungrave é um jogo que se acaba rapidamente e que até nem é muito difícil. Vale pela originalidade dos gráficos...	5

Companhia
Activision
Editora
RED Entertainment
Distribuidora
Ecofilmes
Género
Acção/FPS

O GRANDE JORNALISMO TEM UM NOME

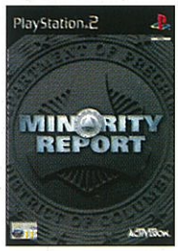
A ILHA DO TESOURO.

GRANDE REPORTAGEM SE A PERDER, NEM SABE O QUE PERDE.

Minority Report: Everybody Runs

É diferente do filme e fica-se quase só pela luta

Companhia Treyarch
Editora Activision
Distribuidora Ecofilmes
Género Acção



Relatório Minoritário, como foi batpizado em Portugal Minority Report, foi um dos filmes mais marcantes do último ano. Tom Cruise era um agente de uma força especial de polícia que, baseada nas intuições de três mutantes, impedia que os crimes chegassem a ser cometidos. Assim, quem estivesse destinado a matar alguém, seria detido e condenado.

Ao mesmo tempo que toda a gente (incluindo Tom Cruise, na pele do agente John Anderton) defendia a eficácia do sistema, havia quem soubesse da possibilidade de haver falhas em todo o processo. Quando os mutantes não concordavam na previsão do futuro, era elaborado um relatório minoritário, algo que Cruise viria a descobrir a tempo de evitar a sua própria prisão por um crime que nunca iria cometer... Mas acaba por o fazer, no filme. Minority Report: Everybody Runs é a adaptação deste cenário futurista (a acção passa-se em 2054) para a consola mais potente da Sony. Talvez por ser a adaptação de um filme, MR:ER acaba por cair nos erros que vão sendo habituais nestas produções: a marca vende e o trabalho feito normalmente não é muito impressioante.

A primeira desilusão de MR:ER é a diferença entre John Anderton que comandamos e Tom Cruise (os direitos cobrados pelo actor inviabilizaram a sua passagem ao jogo). Depois há o facto de este título nos situar de forma deficiente perante a realidade do filme. Supostamente, é preciso conhecer a história para que este jogo faça sentido. Ainda por cima, sem Cruise, todo o guião de MR:ER acabou por sofrer grandes alterações. Os desafios que nos são propostos passam por espancar vários inimigos (não na variedade desejável) e, no final de cada nível, prender um criminoso. Os raciocínios que nos são propostos não são, também, muito estimulantes. Este título acaba por ser um jogo de luta, no qual temos de fazer uso de mais de 20 combos, da pontaria com armas e de alguma velocidade de dedos para chegar ao fim. A brutalidade que nos é proposta torna-se aliciante – é divertido poder agarrar num inimigo, espancá-lo violentamente e depois atirá-lo para cima de uma mesa, ou do cimo de um arranha-céus.

Com tanto sangue por derramar, pode ser que nos esqueçamos que falta um certo desafio intelectual para tornar Minority Report: Everybody Runs numa referência da PS2 e um digno sucessor do filme...

□ **Nuno Perestrelo**

7

Minority Report: Everybody Runs		
Gráficos	O ambiente recriado é absolutamente fiel ao filme. O detalhe gráfico está excelente e a possibilidade de destruir o cenário é fantástica	8
Jogabilidade	Os "combos" de luta são fáceis de aprender. Irrita que quando se perde, seja obrigatório repetir todo o nível...	7
Áudio	É pena que o jogo não tenha a voz de Tom Cruise. Os efeitos sonoros, no entanto, são bastante aceitáveis	7
Duração	Enquanto tiver vontade de fazer voar inimigos pode divertir-se com MR:ER. Está previsto para "aviar" em sete ou oito horas	7

Sabe bem agarrar o inimigo e espancá-lo com alma

King's Field IV

As aventuras de Rosberg na escuridão

A maior parte da acção decorre em catacumbas escuras, sombrias e sem visibilidade

Um jogo que é capaz de ser amado por muitos e odiado por outros tantos merece sempre alguma atenção. E se tivermos em conta que esta é uma das séries mais antigas de RPGs alguma fez feita para a PlayStation, então os cuidados devem ser redobrados.

A série King's Field já tem uma idade bastante provecta. Só para terem uma ideia, deve estar a fazer mais ou menos cinco anos que o último título desta história foi lançado no mercado. E desde esses remotos tempos, nem mais uma palavra foi proferida sobre uma possível continuação da saga. Por isso, foi com natural interesse que recebemos o mais recente título de King's Field.

Devido ao enorme espaço de tempo que mediou o lançamento entre os dois últimos jogos, é natural que este seja o primeiro título da série a ser lançado para a PlayStation2. E o mínimo que se pode dizer é que a equipa da FromSoftware tirou partido das vantagens oferecidas pela PS2 para enriquecer King's Filed IV.

Antes de entrarmos propriamente numa crítica mais técnica é bom dar uma vista de olhos pelo argumento. A história conta as aventuras passadas por Ickxyon Rosberg, quando decide devolver à sua origem um estranho ídolo que só tinha provocado problemas a um pequeno país localizado na Land of Disaster. A tarefa do nosso herói é encontrar a Ancient City e devolver o misterioso ícone às suas origens, tendo de enfrentar os mais diversos perigos e resolver vários desafios durante a sua longa e árdua jornada.

Como se pode ver, o argumento é bastante interessante. Bem ao nível de algumas das mais famosas histórias já contadas na PS2 – como, por exemplo, Final Fantasy X.

Os sentimentos começam a extremar-se quando temos o primeiro contacto com o jogo.

A maior parte da acção decorre em catacumbas e mesmo que não seja possível apontar nada de errado aos gráficos, os cenários são demasiado escuros, tornado quase impossível a missão de descobrir pistas ou de visualizar um inimigo.

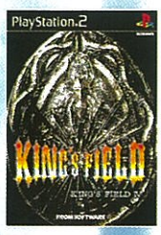
Como se trata de um RPG na primeira pessoa, esta situação contribui para que, em certas ocasiões, o jogo se torne bastante irritante. E para piorar a situação, também os controlos não são de simples compreensão, podendo criar um sentimento de frustração aos jogadores menos pacientes.

Só por isto, King's Field IV deve ser comprado com algum cuidado.

E mesmo tendo em conta que é uma lufada de ar fresco no actual panorama de RPGs, já vimos muito melhor na PS2.

João Vicente

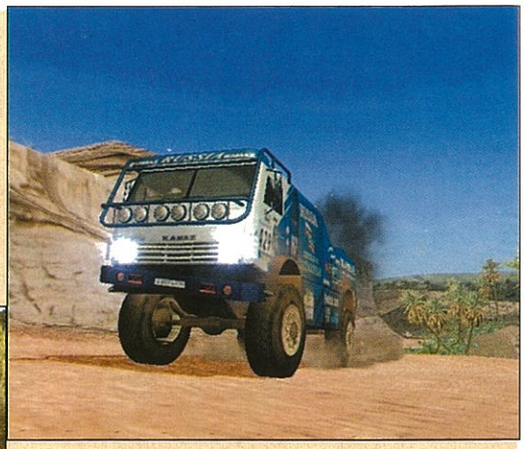
Companhia Metro3D **Editora** FromSoftware
Distribuidora Inforjogos **Género** RPG na primeira pessoa



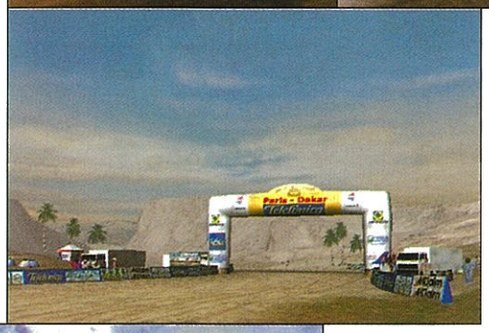
King's Field IV		7
Gráficos	Muito bons. Cheios de pormenores e muito reais. Só é pena ser um pouco difícil de visualizar toda esta riqueza	8
Jogabilidade	Comandos um pouco difíceis tornam a tarefa do nosso herói e a nossa progressão bastante complicada	6
Áudio	Uma banda sonora irrepreensível e adequada à história. Os efeitos sonoros são envolventes e cativantes	7
Duração	Vários desafios e uma longa jornada é o que se pode esperar até se chegar ao destino final de Ancient City	7

Dakar 2

Uma prova que deixa muita areia na boca!



É preciso tacto para terminar o rali sem destruir os carros



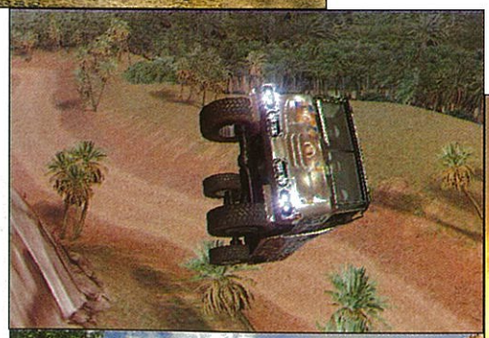
Companhia
Acclaim
Editor
Acclaim
Distribuidora
Lusomundo
Género
Simulador arcade ralis

Sejamos claros, quando se pensa recriar em ambiente virtual o exigente, longo e desgastante rali Dakar, esperamos o rigor absoluto, a simulação pura. Em suma, a proximidade radical com a realidade. Menos que isso, é subestimar uma prova de culto como esta que todos os anos chama às areias do deserto uma autêntica legião de condutores sedentos de aventura que encara com tanto optimismo as pistas na Europa como o pó que come nas areias do deserto. Por isso é com alguma pena que constatamos que a falta de inovação deste título da Acclaim, o único licenciado pela organização da prova. Antes se fica pela mediania dos simuladores de rali. E isso já será dizer muito. É que Dakar 2 parece mais empenhado em oferecer uma experiência arcade sem grandes exigências, mesmo nos níveis mais difíceis, oferecendo apenas a curiosidade de conduzirmos os camiões nas dunas e enfrentarmos os perigos vários da prova. E pouco mais.

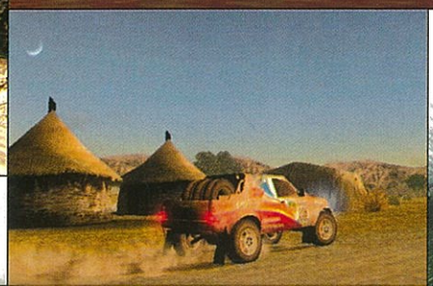
É claro, dizem-nos as especificações do jogo, que temos interactividade com o terreno, espectadores irrequietos, animais selvagens, explosivos e até minas (?!), ao longo dos treze ambientes diferentes que compõem os traçados escolhidos para o jogo. Desde as paisagens na Europa – em França e Espanha –, para além, é claro, dos cenários despidos do deserto, das dunas e florestas marroquinas.

Tal como na primeira edição, o jogador pode optar por fazer corridas individuais, provas arcade, contra-relógios e optar entre três tipos de veículos: jipes, motas e camiões. E, logicamente, fazer as alterações mecânicas adaptando o veículo para as diversas condições que pensa encontrar. Um aspecto a ter em conta, já que o maior desafio no rali propriamente dito será gerir o estado da máquina durante as logas e acidentadas provas. Por isso, não vale apena ir a mata cavalos e ganhar as primeiras etapas para depois contar com um carro... que mais parece sucata.

A perícia, aliada à inteligência e cuidado serão a melhor arma para abrir as várias etapas e assim seguir no rumo das praias de Dakar. Tudo isto é muito certo, mas se o leitor é mesmo adepto da simulação pura, então este não é o tipo de jogo que lhe irá provocar descargas de adrenalina... □ **Paulo Portugal**

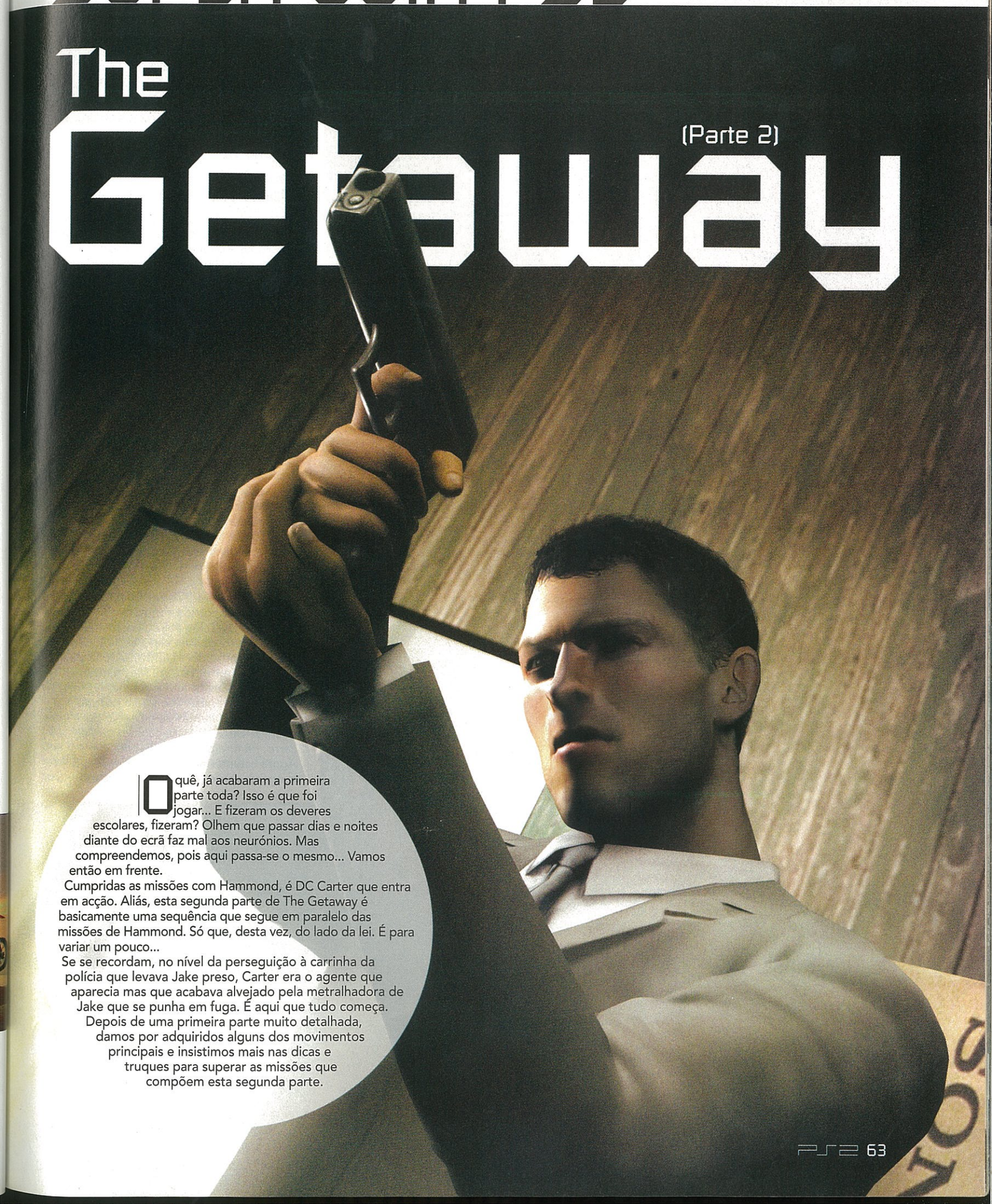


Dakar 2		6
Gráficos	A variedade dos cenários e a reprodução dos vários elementos corresponde ao nível médio que a PS2 pode oferecer	7
Jogabilidade	Esperava-se mais da segunda versão de um jogo sobre o Dakar. Contudo, os jogadores menos exigentes irão retirar daí um benefício	5
Áudio	A banda sonora monótona em vez de ajudar, só atrapalha. Podia ser também melhor o realismo dos ruídos dos motores	5
Duração	Pensando na dimensão do rali, este seria um jogo apetecível e de longo curso. Contudo, fica-se algo insatisfeito	7



Por Guy Richie

The Getaway (Parte 2)



O quê, já acabaram a primeira parte toda? Isso é que foi jogar... E fizeram os deveres escolares, fizeram? Olhem que passar dias e noites diante do ecrã faz mal aos neurónios. Mas compreendemos, pois aqui passa-se o mesmo... Vamos então em frente.

Cumpridas as missões com Hammond, é DC Carter que entra em acção. Aliás, esta segunda parte de The Getaway é basicamente uma sequência que segue em paralelo das missões de Hammond. Só que, desta vez, do lado da lei. É para variar um pouco...

Se se recordam, no nível da perseguição à carrinha da polícia que levava Jake preso, Carter era o agente que aparecia mas que acabava alvejado pela metralhadora de Jake que se punha em fuga. É aqui que tudo começa. Depois de uma primeira parte muito detalhada, damos por adquiridos alguns dos movimentos principais e insistimos mais nas dicas e truques para superar as missões que compõem esta segunda parte.

AS MISSÕES DE DC CARTER

MISSÃO 13

The Bargain Basement

Objectivo: Prender Jake no bordel

Entrar no bordel e seguir em frente; depois pelo corredor à esquerda. Joe tentará subir as escadas à direita. Continuar pelo corredor até chegar às escadas. Cuidado com os tipos que disparam a matar. Subir as escadas e entrar na porta à esquerda. Matar o tipo que lá estriver e regressar pelo mesmo caminho.

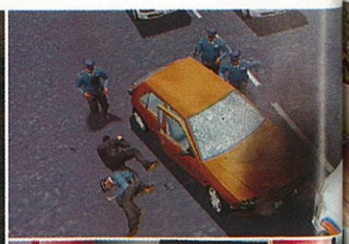
Do outro lado das escadas existe uma abertura na parede. Deslizar até ao outro lado e virar à direita. Eliminar os tipos no corredor. Continuar pelo corredor e ao chegar a meio alguém irá disparar contra nós através da parede. Prosseguir até chegar às luzes vermelhas. Deslizar uma vez mais pela abertura no chão. Do outro lado está Joe.

Subir as escadas e virar à direita, depois à esquerda. Agentes armados juntam-se a nós. Varrer o grupo de gangsters ao fundo do corredor e seguir até uma nova abertura. Evoluir com cuidado e virar à esquerda. Jake está escondido num dos quartos. E armado. Deixar os guardas prendê-lo.

Objectivo: Conduzir Joe ao hospital

Agora, numa corrida contra o tempo, temos de levar Joe até ao hospital. Entrar num carro da polícia, esperar por Joe e seguir os indicadores. Entretanto, a polícia mandou parar o tráfego. Mas para o trânsito se afastar temos de manter ligadas as sirenes. Ainda bem porque temos pouco tempo para chegar ao destino. Cuidado para não destruir o carro. Parar à porta do hospital.

Agora estamos num quarto com Joe. E chegámos antes que lhe acontecesse



qualquer coisa. Carter conta-lhe o sucedido e Joe parece estar a par de tudo. Mas diz-lhe que Hammond matou McCormack no armazém. Carter interroga-se sobre o que fará em seguida para apanhar Jolson. Joe aconselha-o a procurar provas incriminatórias para o acusar de evasão fiscal. Primeiro, Carter nem quer acreditar nesta ideia, mas Joe salienta a utilidade de mandar Charlie para trás das grades. De repente, ouvem-se tiros no hall de entrada...

MISSÃO 14

Show some remorse

Objectivo: Prender os capangas Yardies

Conduzir até ao armazém. Usar a sirene para desviar o tráfego. Já no armazém, eliminar a resistência possível e, sobretudo, o sniper que se encontra barricado. Primeiro, temos de atravessar o pátio sem ser atingidos. O truque é seguir levagar, com cuidadinho. Ou seja, esperar que a máquina passe por nós antes de nos mexermos. Evitar movimentos bruscos, porque o ângulo de câmara não nos permite ver a máquina. E pode atingir-nos. Se nos encontramos numa situação em que estamos prestes a ser atingidos, o melhor é escondermo-nos.
Ainda há muitos Yardies à solta. Inspeccionar bem o espaço à volta, avançar com cautela e descansar sempre que formos feridos. Verificar se não existe mais ninguém à espreita antes de seguirmos para o parque de estacionamento. Ao chegar, alguns agentes de uniforme juntam-se a nós. Ajudamo-los a dar cabo dos Yardies que restam. Seguimos depois para a carrinha branca ao fundo do parque. Os suspeitos já estão lá dentro.

MISSÃO 15

Disturbance in Soho

Objectivo: Abafar o conflito à porta do restaurante

Seguir de carro até ao restaurante a toda a velocidade. Uma vez mais, cada segundo é precioso. Mas cuidado para não destruir o carro. A ideia aqui é não usar a sirene, pois vai levantar mais a atenção do que propriamente aliviar o tráfego. É que a polícia atrai muitos gangsters. Uma boa alternativa é usar os passeios quando a rua estiver demasiado movimentada.
No meio da confusão, tentamos alcançar o carro da polícia que deita fumo e ajudamos os agentes a eliminar os gangsters. Vamos tentando avançar. E descançamos sempre que for possível. As entradas das portas servem para isso mesmo. Igualmente, deveremos ir apanhando as várias armas que vão ficando pelo chão. O problema é que mesmo depois destes gangsters estarem mortos, outros apareceram de automóvel e começaram também a disparar contra nós. Mais alvos a abater. Neste caso, a alternativa será entrar num dos carros e avançar contra eles a toda a velocidade ao mesmo tempo que disparam contra nós. Cuidado, pois teremos apenas duas ou três hipóteses para lhes acabar com a raça. Quando o carro começar a deitar fumo é altura de o substituir e acabar o servicinho.

MISSÃO 16

Painting the town red

Objectivo: Acabar com a luta entre Yardies e Triads no parque de estacionamento do hospital

Estamos mesmo ao lado de Chinatown. Seguir até à rua onde os gangs estão a lutar e parar quando os quatro piscas acenderem. Sair e seguir para o parque de estacionamento. Eliminar os gangsters à entrada. Descer a rampa e limpar o átrio de mal encarados. A ideia é rolar e apanhar a protecção dos carros e da parede.
A melhor arma para usar neste nível será a pistola, embora a espingarda de asalto também seja eficaz. Contudo, a shotgun não tem grande utilidade nesta fase. Depois de acabar com este grupo, evoluir para a rampa seguinte. Em seguida, descer as escadas à direita até ao parque de estacionamento. Seguir até à primeira saída e disparar contra as pessoas . Um grupo de polícias virão em nossa ajuda.
Terminada a limpeza, descer a rampa e eliminar so mambros do gang que estiverem ao fundo. Seguir para a rampa seguinte. Atenção, este nível deve ser feito com cautela, pois existem vários carros em movimento. O melhor é ficarmos junto à parede. No fim, descer a próxima rampa. Cuidado, pois há uma muiltidão de caramelos à nossa espera. Quando faltar apenas um, aparecerá a bófia para o prender.

MISSÃO 17

Escort duty

Objectivo: Proteger a carrinha celular e eliminar os gangsters

Vai ser difícil. Mal o carro da polícia pegue fogo, avançar a toda a velocidade na perseguição do Range Rover preto.
O melhor será manter uma grande proximidade, o que representa guiar a grande velocidade. Não valerá a pena

bater-lhe por trás, pois só o empuraremos para a frente. Usar o travão de mão para fazer as curvas. Quando o apanharmos, tentamos encostá-lo à parede.
Mal começar a sair fumo do carro ele abrandará a marcha. Abalroamo-lo até destruir o carro.

Objectivo: Regressar até ao cortejo da carrinha celular
Seguir as indicações do carro até chegar ao cortejo em que segue a carrinha celular. Se dermos cabo do acrro, poderemos apanhar outro. A rapidez da condução e o cuidado são factores decisivos pois existe um limite de tempo. A missão termina quando chegarmos perto da carrinha.

MISSÃO 18

The Vigilante

Objectivo: Auxiliar os agentes inexperientes no combate aos Yardies

Seguir as indicações dos piscas até chegar à fábrica de droga. Quando lá chegarmos somos abordados por dois Yardies que cospem argumentos pelos canos das suas metralhadoras. Acabar-lhes com a raça e, em seguida, descer a rua até à porta da fábrica de droga guardada por dois homens. Que fazer? Eliminamo-los, pois então. Cuidado com o terceiro homem que foge da fábrica, mal ouvir os primeiros disparos. Só depois entramos.
Uma vez lá dentro, seguimos pelo corredor e subim os as escadas à esquerda até ao segundo andar. É aí que vamos encontrar o primeira resistência Yardie. Muitos deles estão armados com pistolas, mas também com armas automáticas. Por isso, todo o cuidado é pouco para que fiquem todos por terra.
Cautelas redobradas também com o quarto à esquerda ao cimo das escadas que tem sacos de areia. Lá dentro está o mais perigoso gangster, armado com uma metralhadora. Entramos com cautela e apresentamo-nos aos três homens armados, mas também à plantação de marijuana (não, não se pode usar...) e ao equipamento high-tech (não mexer). É que o DJ de serviço está armado com duas valentes pistolas, e o tipo por detrás dos sacos de areia está agarrado a uma metralhadora; já o tipo a seu lado empunha uma shotgun. Dizemos adeus a todos o mais rápido possível e apanhamos a arma que mais nos aprouver; depois, seguir pelo corredor e escdas que conduzem ao terceiro andar.
No cimo das escadas, no terceiro andar, descobrimos um quarto onde se fazem experiências químicas para fabricar droga. Escusado será dizer que se trata de uma assoalhada altamente perigosa. O mínimo deslize e tudo irá pelos ares. A ideia é ficar do lado de fora do quarto e disparar contra os tipos lá dentro. Assim iremos provocar pequenas explosões e dar cabo dos Yardies. Aqueles que sobreviverem varremo-los com a metralhadora ou a arma que tivermos à disposição. A seguir, entramos no quarto e passamos pela porta do outro lado. Missão cumprida.
No início desta missão, Carter encontrou dois polícias novatos presos na fábrica de droga. Um estava consciente, mas o outro não. Ao falar com ele, percebe algo mais acerca da forma traiçoeira de McCormack actuar. Isso faz com que Carter regresse à esquadra para se encontrar com McCormack e falar com ele. Sobretudo depois de perceber que foi ele quem ludibriou os dois agentes.

MISSÃO 19

Perseguir McCormack

Objectivo: Regressar à esquadra de Snow Hill e seguir McCormack

Estamos ainda no interior da fábrica de droga. Tentar descer as escadas com os dois polícia feridos. Seguir o conselho de Carter e não sair pela porta da frente, pois lá fora decorre um violento combate. Em vez disso, seguir pela porta das traseiras até ao pátio, tal como entrámos. Se alguém nos vir, cumprimentamo-lo com balas. Evoluir pelo corridor até à porta onde dois Yardies nos esperam. Abatemo-los, tantando sempre proteger os dois policias. Depois, vamos lá para fora.
Aí, aparece um carro da polícia e um outro dos Yardies. A ideia é ajudar os policias e matar os Yardies. Depois pedimos emprestado uma viatura e viajamos até Snow Hill.
A viagem não é longa. Ao chegar lá vemos McCormack sair no seu carro vernelho. Seguimo-lo até ao esconderijo de Charlie. Mesmo assim, temos de ser cuidadosos para que não nos veja. Para evitar ser visto por McCormack, seguimos as indicações dos piscas até piscarem em simultâneo. Isso significa que estamos perto demais. Se as luzes acenderem de forma longa é porque o McCormack nos avistou e a missão acabou. Por isso, cuidadinho. Manter uma distância considerável relativamente a McCormack e seguir os piscas. Quando McCormack estacionar ao pé da casa de Charlie,

paramos também em frente ao edifício. Sair do carro e observar McCormack que entra no armazém de Charlie. Assim que entrar, correr atrás dele, mas sem deixar que ele se aperçeba.
Segui-lo através das várias divisões do armazém, mantendo sempre uma distância de segurança. Quando Charlie encontrar um homem ouvir a conversa deles. E quando terminarem segui-los à distância. Nesta missão não necessitamos de armas, apenas de nos mantermos escondidos. Seguimo-los pelo armazém e tentar manter o lado esquerdo para evitar os homens de Jolson. Escutar o que diz McCormack's e subir as escadas para escutar melhor. Quando terminarem, descer e tentar regressar à porta do armazém. Quando lá chegarmos ouvimos McCormack falar ao telemóvel numa sala. Ele fala com alguém e menciona que o nosso colega, o Joe, e onde se escontra no hospital. Ou seja, no fundo, está a organizar um golpe no pobre coitado.
Objectivo: Salvar Joe no hospital
Iniciamos esta missão no exterior do parque automóvel. Roubamos um carro à escolha e iniciar o rumo até ao hospital. A ideia é seguir as indiocações dos piscas e guiar o mais rápido possível. O percurso é acessível embora seja mais uma corrida contra o tempo. Assim que entrarmos na rua do hospital evitar o banco de emergência. Entrar na porta à direita. Uma vez dentro do hospital, seguimos na direcção norte e subimos as escadas até ao segundo andar. Viramos à direita e passamos pelo átrio até chegarmos ao hall do hospital. Ao fundo está uma escada que nos leva ao terceiro andar. Daqui corremos para a esquerda até entrarmos no primeiro quarto à direita onde encontramos um guarda de atalaia. Fim da missão.
Agora estamos num quarto com o nosso amigo Joe. Felizmente ainda nada de mal lhe sucedeu. Quando o Carter lhe conta o que encontrou, Joe reage como se soubesse de tudo. Entretanto, conta também a Carter que Hammond matou McCormack no armazém.
Incrédulo, Carter pergunta o que deve fazer para apanhar o Jolson. Joe aconselha-o a encontrar os seus ficheiros nos seus vários escritórios de modo a conseguir apanhá-lo por evasão fiscal. Carter ri-se e diz-lhe que sera difícil. Se fosse preso por evasão fiscal o dinheiro dele reverteria para o Estado. De repente, ouvem-se tiros no átrio...

MISSÃO 20

Do the World a Favor

Objectivo: Salvar Joe e proteger o hospital

Mal temos o controlo de Carter corremos para o hall fora do quarto. À direita vários homens do Jolson no corredor. Tantamos apanhá-los o mais possível com as armas que temos. Entretanto, tentamos encontrar protecção num

dos quartos. Quando não avistarmos mais inimigos, seguir pela direita até entrarmos num átrio. É aqui que conhecemos um mau carácter que usa uma shotgun como ninguém. Tentamos eliminá-lo o mais rápido possível, apanhamos a espingarda e descemos as escadas até ao segundo andar. Uma vez lá em baixo encontramos mais resistência. Que tentamos abater, através do vidro. Descansar deste trabalho. Em seguida, evoluimos através deste quarto sangrento até à divisão seguinte.

A ideia é varrer os dois andares de cima do hospital, verificando que nenhum dos homens de Jolson fica para contar a história. Só depois poderemos continuar com o resto da missão. Verificar que todos os quartos estão vazios. Como se trata de uma tarefa cansativa, deveremos descansar de vez em quando. Tendo-nos certificado que estão todso mortos, descemos ao andar principal onde estão todos os polícias. Se concluirmos o trabalho, Carter avisará os agentes de que está a seguir uma das pistas de Joe; de outro modo, serão os polícias a avisar-nos para não sair antes de terminar a limpeza. Neste caso, é importante ouvir o que eles têm a dizer. Já fora do hospital, premir no botão de start e confirmar que o próximo objectivo é "Go to the Lock Up in Scoresby Street." Se não foi é porque ainda há bandidos vivos. Se for o caso, pedimos emprestado um carro e seguimos viajem à procura deles.

Objectivo: Seguir para Scoresby Street

Scoresby Street. A viagem é longa, mas não demora muito se conduzirmos bem e tivermos um carro rápido. Uma vez chegados a Scoresby Street, veremos três carros estacionados. Aparentemente, alguém informou o gang de Jolson de que viríamos à sua procura. Mas quem?

Ao chegarmos, passamos a ferro os guardas com o carro. Cuidado porque o maralhal está bem armado. E há outros que chegam de carro. Encontrar um local junto à parede para começar o tiroteio. Se ficarmos sem munições, pedimos emprestada alguma arma aos vários cadaveres no chão. Quando a costa estiver livre, digamos assim, tanto na rua como na garagem, poderemos tratar dos nossos assuntos.

Objectivo: Procurar os ficheiros

Ainda cá fora, limpamos todos os gangsters do Jolson. Muitos deles estão no primeiro quarto, por isso cautela. Depois de estarem na horizontal, descansar e recuperar energia. O quarto com os ficheiros encontra-se a noroeste desta divisão. Seguir até lá e encostar à parede parede para pesquisar no quarto atrás. Em seguida, matamos o tipo escondido atrás do carro e usamos esse veículo como protecção. Mal entramos nessa divisão tentamos eliminar o maior número de tipos com a shotgun. Logo que as coisas se acalmarem, seguimos para o canto ao fundo e à esquerda. Aqui estão os documentos. Fim da missão.

Depois do tiroteio, Carter dá um pontapé num corpo e encontra vários ficheiros e papéis pertencentes a Jolson. "Ele é uma espécie de aranha", diz Carter, "e tem esconderijos em toda a cidade de Londres". É num armazém nessa rua que se planeia o final do reio de Jolson.

MISSÃO 21

The Jolson Files
Objectivo: Seguir para o armazém

Tentar sair do edifício e apanhar um carro veloz. Seguir os piscas. Será uma corrida breve, por isso devemos ser pacientes. Quando os piscas estiverem ambos intermitentes, procurar a entrada na área em redor do armazém. Mas não entrar. Em vez disso, ficar à entrada encostado à parde.

Objectivo: Entrar na cave e procurar o Charlie

Esta é uma missão em que se exige cautela e não acção. Enquanto estamos juntos à parede aproximamo-nos o mais possível da entrada de modo a podermos ver o interior. Aí veremos dois homens de Jolson à conversa. Em seguida, um deles entra no armazém enquanto que o outro fica cá fora junto a um automóvel. Passar para o lado direito do carro (se estivermos virados para ele), entrar e manter-se à direita junto ao carro. Apanhá-lo por trás enquanto Carter lhe prende as mãos e o atira para o chão. Com este caso arrumado, seguimos para a esquerda e para dentro do prédio. Passar pela primeira sala e depois pela segunda, onde está um homem a ver um quadro. Por detrás dele, e prendemo-lo. Com estes dois casos tratados podemos finalmente prosseguir.
Daqui podemos subir as escadas e entrar no próximo quarto, virando depois à esquerda. Inicialmente, estão aqui três tipos, mas podem juntar-se mais dois. Escondemo-nos atrás das caixas à esquerda até que todos se separem. Nesta altura, seguimos em frente e encostamo-nos à parede junto à porta. Encontramos mais dois homens a conversar. Quando se separarem, avançamos para essa divisão e viramos à direita e colocamo-nos atrás de um tipo que prendemos. Em seguida, escondemo-nos atrás de umas caixas à direita até que um homem passe. Continuar até ao fim das caixas, onde deveremos permanecer alerta. Aguardar até que uma máquina venha depoistar uma caixa enorme ao pé de nós. Nessa altura, corremos e escondemo-nos atrás delas. Estão dois homens a guardar as escadas que conduzem ao armazém. Um homem deverá descer as escadas. Isto deixa-nos livres para prendermos o outro tipo. Só depois descemos as escadas.
Uma vez cá em baixo, seguimos em frente mas não dobramos a esquina. Entretanto, vemos dois homens a conversar do outro lado. Quando acabarem, esperamos alguns segundos; depois seguimos para noroeste onde um homem olha para nós. Prendemo-lo e seguimos em frente. Fim da missão.
Carter está no armazém quando ouve o Jolson a falar com o Jake sobre a bomba no barco e o detonador. Este fará rebentar os explosivos. Daqui para a frente sera a mesma coisa quando fomos apanhados no armazém no papel de Hammond. Vemos o que se passa, com o ponto de vista de Carter. Finalmente, os dois falam. Desta vez, em vez de Hammond, é Carter que foge...

MISSÃO 22

Objectivo: Fugir do armazém

Vai ser diabólico sair daqui. Teremos à nossa frente um batalhão de mafiosos para abater. Por isso, mãos à obra! À medida que avançamos para as escadas que conduzem ao armazém encontraremos um tipo armado. A ideia é abatê-lo antes que se aperceba do que está a acontecer. Em seguida, subir as escadas e regressar ao piso principal do armazém. É aqui que encontramos uma pilha de homens de Jolson. Mais trabalho para as nossas armas. Não é nada que não se consiga fazer com um pouco de paciência, cautela e pontaria. Um verdadeiro companheiro nesta jornada vai ser o botão R1 que nos ajuda a abrir fogo frente a uma barreira de inimigos. A ideia é abrir caminho até às traseiras do armazém por onde entrámos. Pelo caminho encontraremos alguns facínoras bem apetrechados de armamento pesado. Mas, ultrapassado este pelotão tudo se torna mais fácil. Contudo, não aconselhamos ninguém a sair sem se certificar que tudo ficou bem morto. Mesmo aqueles que encontramos já cá fora. Depois é só escolher um carro potente do parque de estacionamento e partir a toda a velocidade.
Objectivo: Seguir Jake até ao depósito
Nesta altura, viagens como esta são já relativamente fáceis para o jogador comum. Apenas teremos de controlar o tempo (desde já adiantamos que são aproximadamente cinco minutinhos). Ao chegar ao parque do depósito, é sair do carro e corer para o interior.
Objectivo: Penetrar no depósito
Será uma fase fácil para terminar esta missão. Logo no início, corremos até ao homem armado à entrada e passamo-lo a ferro... Se conseguir escapar, apenas conseguirá ir até ao segundo andar no quarto á direita das escadas. A ideia é

subir as escadas e apanhá-lo; depois, seguir pela esquerda e pela porta do depósito. Uma vez lá dentro, descer as escadas à diteita. Lá em baixo vamos encontrar dois homens. Esperamos que um deles se vá embora e matamos o que ficou. Aguardar dez segundos até que os mauzões se reunam; depois, correr até ao buraco no meio das grandes caixas. Como conseguimos passar pela esquerda, seguimos e viramos uma vez mais à esquerda. Esperar junto às caixas e seguir pela esquerda terminando assim a missão. Tão simples quanto isto.
Mais um filmezinho. Desta vez, na pele de Carter. Charlie vai dirigir-se para o Sol Vita na companhia do Alex e Carter deverá segui-lo, levando consigo o detonador de bomba. Concordam em encontrar-se a bordo do barco...

MISSÃO 23

Objectivo: Seguir Jake até ao navio Sol Vita

Depois de terminar esta conversa telefónica com Hammond, tomamos controlo de Carter. Empunhamos as armas e damos cabo dos dois meninos que se encontram na sala. As caixas de explosivos podem ser accionadas com um simples disparo, mas será mais difícil do que parece. Depois de tratarmos da saúde aos dois tipos, vamos para norte pela porta da garagem onde nos espera um homem armado com uma metralhadora. Matamo-lo e saltamos para o carro atrás dele. Sol Vita, aqui vamos nós! Como senmpre, seguindo as indicações dos sinais de luzes e não podemos falhar. Mas não vai será nenhuma pêra doce. A vantagem, é estarmos do lado da lei, o que nos permite roubar carros, matar civis e outras transgressões. É que os dez minutos não serão excessivos para esta viagem. Ao chegarmos ao destino, saímos do carro e empunhamos as armas.

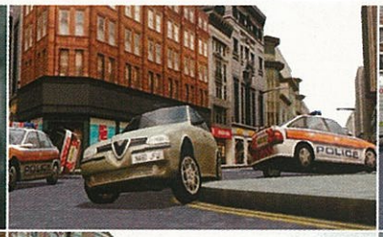
Objectivo: Procurar Jake a bordo e detê-lo

Ok, agora teremos de entrar à força no barco. Não vai ser fácil. Mas nesta altura já conhecemos a fisionomia do barco, o que ajuda um bocado. Mesmo assm, podemos usar um truque interessante. A ideia é não disparar logo de início. Subimos rampa e batemos-lhe com a pistola. Depois aguardamos um pouco enquanto os explosivos são carregados para o barco. Só depois poderemos disparar sobre eles, matando todos a bordo.
Depois de terminado este churrasco, é tempo de avançar para o interior. Um pouco como fez Hammond na sua missão, lembram-se? Pois agora com Carter será na mesma. Encontraremos mais inimigos. Acabamos com eles e ficamos com as armas. Depois subimos as escadas. Em seguida, damos a volta e encontramos mais fulanos. É também aqui que encontramos o Jake. Basta disparar alguns tiros para que ele entre dentro no barco. Todos os que tentatrem fugir, varremo-los a tiro. Corremos atrás de Jake e eliminamos os capangas dele. Já se sabe, sempre que necessário descansar para recuperar energias e apanhar as armas vitais para continuar o combate. As escadas em frente conduzem-nos ao bar. A festa espera-nos lá em cima.
É só escolher os alvos, pois abundam. Correr para o quarto à esquerda, mas sem chegar perto da janela. Quando o espaço fica mais sossegado, evoluímos a norte e para o exterior. Mais inimigos, mais tiros. Em seguida, subir para o andar superior onde encontraremos mais resistência. O Jake encontra-se à nossa esquerda. Ao disparamos sobre ele, tentará fugir para as traseiras. Vamos atrás dele!
No fundo, tentaremos regressar por onde entrámos. Durante o percurso encontraremos todo tipo de inimigos. Mas vamos com calma e segurança. Já falta pouco para largar este maldito jogo! Quando finalmente todos estiverem mortinhos da silva, encontramos Jake. Seguimos pela direita, usando as caixas como protecção e crivamos o maldito de balas. O problema é que ele aguenta muito chumbo nos costados. A pistola será a melhor arma neste caso. Quando finalmente tombar, a missão termina.
No início desta parte, seguimos Hammond quando este diz a Collins para deixar Carter entrar a bordo. Depois, vai-se embora e passamos a ver as coisas na perspectiva de Carter. Este insulta toda a gente até que lhe dizem para se calar. Depois, Jolson passa-se da cabeça e despoleta a bomba. Mas antes, começa a cantar o hino nacional até que...

MISSÃO 24

Objectivo: Fugir do barco

Ok, meninos, esta é a derradeira missão. No início, estaremos na plataforma com escadas que nos conduzem ao piso inferior. Temos três minutos para sair do barco antes que rebente. Com quatro gangs a degladiar-se entre si, a coisa torna-se um pouco mais difícil. Descemos as escadas a correr e atiramo-nos sobre o tipo à esquerda. A mesma receita aplica-se aos



dois Yardies que correm até nós. Apanhamos as armas deles e continuamos em frente. Passamos pela porta à esquerda e descemos as escadas. Viramos em seguida à esquerda até uma plataforma debaixo de um guindaste. Passamos pelo guindaste até uma escada que descemos. Passamos pelas escadas até à direita do guindaste. Aqui temos uma multidão de futuros cadáveres. Isto se não formos nós primeiro. Vamos aguentando e descansando. Em seguida, viramos à direita. Tomamos alguma distância até que disparamos sobre os barris à frente da porta. Eles vão explodir, matando todos os mambros do gang lá fora. Agora corremos para o exterior matando tudo o que se mova. Viramos à esquerda e corremos até tomar outra vez o lado esquerdo. Matamos mais inimigos. Finalmente, seguimos pela direita até à sala das máquinas. São os últimos bandidos. Matamo-los, pois claro. Depois subimos as escadas, passamos pela porta e outra ainda. Se conseguirmos fazer isto em três minutos quer dizer que estamos finalmente cá fora. E isso quer também dizer que acabou o jogo... parabéns.

O Carter consegue escapar às chamas e salta do barco para o rio. Já está. □

TRUQUES

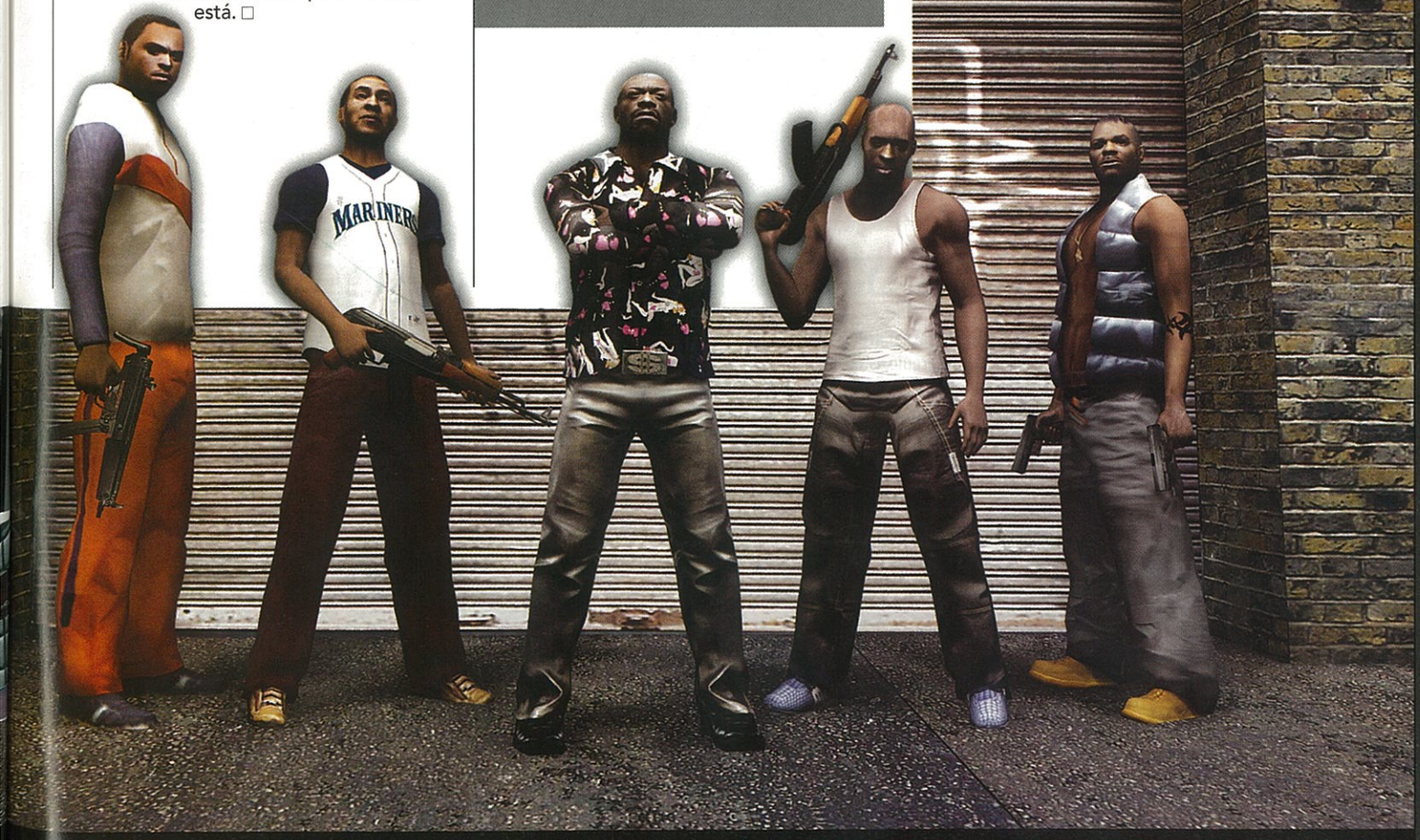
O quê, não se contentam com a solução e ainda querem mais truques? Bom, também não é agora que vamos recusar, não é?

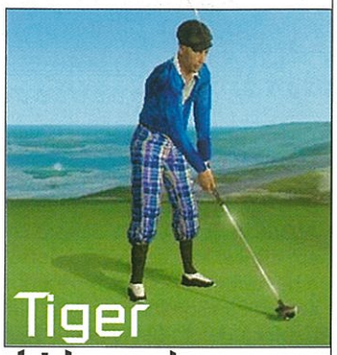
Duplicar a energia

Durante o filme antes de aparecer o menu principal, carregam em CIMA, CIMA, ESQUERDA, ESQUERDA, DIREITA, DIREITA, CÍRCULO, CÍRCULO, BAIXO.
Se uma mulher rugir isso significa que entraram o código correcto.

Desbloquear armamento no carro

Durante o filme antes do menu principal, carregam em CIMA, BAIXO, ESQUERDA, DIREITA, QUADRADO, TRINGULO, CÍRCULO.
Este truque atribui aos carros armas durante as missões.





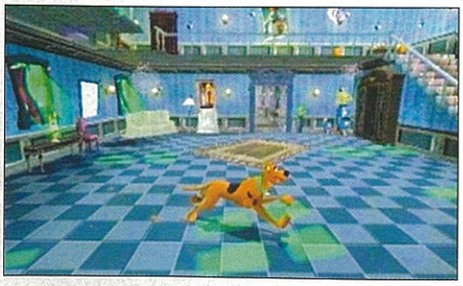
Tiger Woods 2003

No menu da password, introduzir um dos seguintes códigos para obter o resultado pretendido:
XON: Desbloquear Brad Faxon
BANDPANTS: Desbloquear Charles Howell III.
THESWING: Desbloquear Jim Furyk.
NOTABLY: Desbloquear Notah Begay III.
SUPERSTAR: Jogar como Josey "Superstar" Scott. Se o código entrar, ouve-se o Tiger Woods a dizer "Oh Yeah!".
14COURSES: Todos os cursos. Tiger Woods confirmará o código com um sonoro "'Oh Yeah!".
ALLTW3: Todos os golfistas. Tiger dirá "Oh yeah!" a confirmar o código.
SUNDAY: Desbloquear o Super Tiger.
MCRUFF: Ter um personagem Amish. Se o código entrar bem, ouve-se o Tiger Woods a dizer "Oh Yeah!".

Star Wars: The Clone Wars

JORG SACUL: Seleccionar um nível no modo multijogador.
DOORDONOT: Seleccionar um nível no modo conquista.
DARKSIDE: Invencibilidade.
SUPERLASER: Ter uma segunda arma e munições ilimitadas.
NATALIE: Desbloquear Padme Amidala na Academia (nível Geonosis).
NERFHERDER: Desbloquear Wookie na Academia (nível Geonosis).
JEDICOUNCIL: Ver todas as caras da equipa que fez o jogo.
12 PARSECS: Ter aceesso a todos os FMV.

Scooby-Doo: Night of 100 Frights



TODAS AS SEQUÊNCIAS FMV: Fazer pausa durante o jogo, manter pressionados L1 + L2 + R1 + R2 e carregar em Quadrado (3x), Círculo (3x), Quadrado, Círculo, Quadrado.
VER OS CRÉDITOS: Fazer pausa durante o jogo, manter pressionados L1 + L2 + R1 + R2 e carregar em Quadrado, Círculo (2x), Quadrado, Círculo, Quadrado.
TODOS OS POWER-UPS: Depois de fazer pausa, manter pressionados L1 + L2 + R1 + R2 e carregar em Círculo, Quadrado, Círculo, Quadrado, Círculo, Quadrado, Quadrado (2x), Círculo (2x), Quadrado, Círculo (3x).
Alterar a data no sistema da PlayStation2 para uma das seguintes datas para ver efeitos escondidos:
JANUARY 1: Diferentes fogos-de-artifício.
JULY 4: Fogo de artífio e outras coisas.
OCTOBER 31: Morcegos gigantes decorativos sobre a porta.
DECEMBER 25: Neve.

POWER-UPS

DOUBLE-JUMP SPRING: Carregar em X(2x) enquanto se salta.
FOOTBALL HELMET: Manter pressionado o botão Quadrado.
BUNNY SLIPPERS AND LAMPSHADE: Carregar em R2.
CAMINHAR COM BUNNY SLIPPERS: Manter pressionado R2 e andar em qualquer direcção.

Lego Racers 2

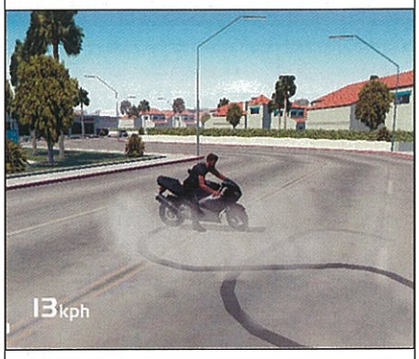
CONTROLAR UM MARCIANO: No menu principal, carregar em: Direita, Esquerda, Direita, Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Cima, Cima.
PISTA MARCIANA: Fazer pausa durante o jogo e carregar em: Esquerda, Esquerda, Direita, Direita, Esquerda, Esquerda, Direita, Direita, Baixo, Esquerda, Direita.

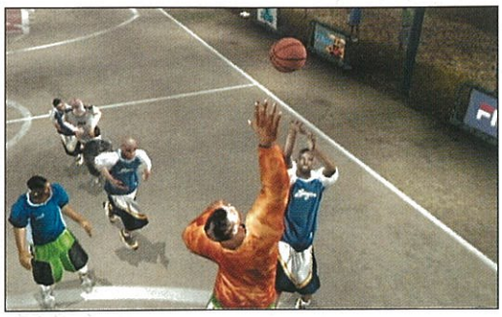
LMA Manager 2003

Introduzir os seguintes códigos como nome para obter o efeito pretendido.
Vencer todos os jogos: LMA3CZIREA
Jogadores rápidos: LMA3OKTOOY
Estádio instantâneo: MA3UYRDLS
Jogadores curados em apenas um dia: LMA3ZUPRKV
Jogadores livres: LMA3HKAFLG
Bola com pouca gravidade: LMA2003B
Jogadores não envelhecem: LMA3TYKCAF

Headhunter

MODO DEBUG: Durante o jogo, carregar nos botões R1 e Quadrado e, mantedo-os pressionados, carregar em Start.





Street Hoops

No menu da opção Cheat, carregar nas seguintes combinações para obter o efeito desejado.
PIMP UNIFORMS: R1, Quadrado, Círculo, L2.
BLACK BALL: R2, R2, Círculo, L2.
BLOCK PARTY: R1, Círculo, L2, R2.
BRICK CITY UNIFORMS: R1, L2, R1, L1, Círculo, Quadrado, R1, L1.
CLOWN UNIFORMS: Quadrado, L1, Quadrado, Círculo.

Legaia 2: Duel Saga

SEQUÊNCIA ESPECIAL DE FMV: Permanecer inactivo durante um minuto no ecrã de título para se iniciar uma cena de efeitos especiais.
POINT CARD: Dentro do hospital de Nohl (a casa grande onde começa o jogo), ira para o lado direito mais afastado da casa. No quarto de Hawke, dentro da gaveta, está o Point Card que dá poder de ataque ilimitado.

ARTES DE AYNE:
SOARING AXE: Carregar em Esquerda(2x), Direita(2x), Baixo, Cima.
ARMAGEDDON STAR: Pressionar Cima, Baixo, Esquerda(2x), Direita(2x).
AXE CRUSH: Carregar em Cima, Esquerda, Baixo, Esquerda, Direita.
POWER BLADE: Carregar em Baixo, Direita, Baixo.
RAGING WARRIOR: Pressionar Direita, Cima, Esquerda, Cima.
FIRESTORM: Pressionar Esquerda, Baixo(2x).
GALEFORCE: Carregar em Esquerda(2x), Cima.
SOLID BLOW: Pressionar Baixo, Direita(2x).
FULL IMPACT: Carregar em Direita, Esquerda, Cima, Baixo.
TIDAL WAVE: Carregar em Cima, Direita, Baixo, Esquerda.
SHOCKFORCE: Aperte Baixo, Direita, Esquerda.
WHIRLWIND ATTACK: Carregar em Esquerda, Baixo, Cima.
EARTHRAZOR: Pressionar Direita, Cima, Baixo.
DISASTER MASTER: Carregar em Cima, Esquerda, Direita.

GUNGRAVE

MATAR OS INIMIGOS: Encarar o opositor e saltar para trás ou atirar-se para o chão para ajudar a matar o inimigo rapidamente. Se não se encarar o inimigo, tem de se agachar ou atirar para o chão para escapar ou, então, tem de se fugir.
SLOW-MOTION E SELECÇÃO DE PERSONAGENS: Completar o jogo com sucesso na dificuldade Easy para desbloquear a opção slow-motion e a selecção de personagens.
NOVA SEQUÊNCIA DA MORTE DO BOSS: Usar a chave do triângulo para fazer explodir o Boss.

UFC Throwdown

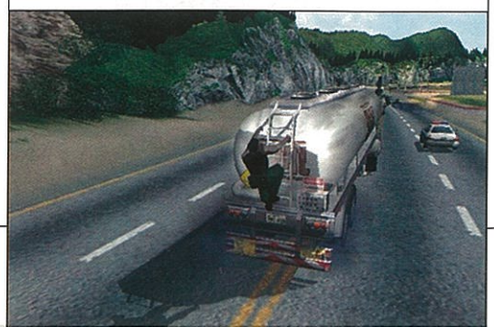
GANHAR O CINTURÃO DE PRATA: Terminar o modo UFC.
GANHAR O CINTURÃO DE OURO: Obter o cinturão de prata. Depois, no modo UFC, inscrever o lutador que obteve o cinturão na competição Free Weight.
JOGAR COM BRUCE BUFFER: Obter o cinturão de ouro no modo UFC.
JOGAR COM LORENZO FERTITTA: Obter o cinturão de ouro no modo UFC com um lutador criado.
JOGAR COM MARIO YAMASAKI: Para desbloquear Yamasaki, obter o cinturão de ouro com qualquer lutador inicial.
JOGAR COM DANA WHITE: Vencer todos os desafios com Lorenzo Fertitta. Depois, ir ao ecrã de selecção de personagens, deixar o cursor sobre Fertitta e pressionar L1.
JOGAR COM JOHN MCCARTHY: Vencer todos os desafios com Mario Yamasaki. Depois, ir ao menu de selecção de personagens, deixar o cursor sobre Yamasaki e carregar em L1.

Endgame

MODO HYPER ARCADE: Completar o modo Arcade usando a shotgun.
DESBLOQUEAR MIGHT JOE JUPITER TRILOGY: No modo MJJ, completar todos os níveis Might no Cadet Training.
DESBLOQUEAR A MUSIC JUKE BOX: Terminar todos os episódios de Might Joe Jupiter Trilogy para poder encontrar a Music Juke Box nas opções do jogo.
NOVAS ARMAS: Finalizar o modo Arcade usando a pistola para desbloquear a machine gun. Terminando este modo a usar a machine gun tem-se acesso à cane gun. Por último, completar o modo Acarde com a cane gun para a shotgun ficar disponível.

Big Mutha Truckers

Ir ao menu das opções e depois ao dos Cheats e entrar com um destes códigos:
CHEATINGMUTHATRUCKER: Desbloquear todos os códigos, com excepção do Camião horrível.
LOTSAMONEY: Muito dinheiro (10.000.000$).
LAZYPLAYER: Desvendar todas as missões.
6WL: Desactivar os estragos.
PUBLICTRANSPORT: Tempo de missão ilimitado.
GINGERBEER: Camião super rápido.
DAISHI: Personagens em miniatura.
VICTORS: Imunidade diplomática.
USETHEFORCE: Navegação por satélite automática (entre as cidades, a selecção dos destinos faz-se automaticamente).
VARLEY: Camião horrível.



www.forum.pt/cais

PERFUMES A COMPANHIA

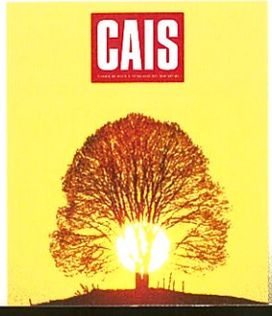
CAIS

CULTURA

EXISTEM CAUSAS QUE DEVEM SER TRAZIDAS PARA A RUA.

Existem temas que pela sua importância, não devem ser ignorados. A revista CAIS faz questão de lhe lembrar isso em cada número. Estar alerta para as questões sociais, é mais do que uma forma de ajudar a combater os problemas que as afectam. É um dever cívico. Por isso, da próxima vez que comprar a CAIS, não julgue que está apenas a ajudar os sem-abrigo. Está a ajudar toda uma sociedade, começando por si.

Cais. Desperta consciências.



Criadores de jogos PS2

Konami

A Konami é daquelas empresas que dispensam apresentações. É dos seus estúdios que já sairam preciosidades como as sagas Metal Gear Solid, Pro Evolution Soccer e Silent Hill. Mas há muitos mais jogos desta softwarehouse que têm milhões de entusiastas em todo o mundo. E é por isso que este site é daqueles que apetece passar horas a vasculhar em busca das novidades.

http://www.konami.com/

Ubi Soft

A Ubi Soft é a mãe da saga Splinter Cell e está quase a lançar Ghost Recon que vai trazer para a PS2 toda a acção de Sam Fisher. Para quem não se lembra de mais nenhum título desta produtora, Rocky e Raynman 3 dizem alguma coisa? E Conflict Zone? Pois é, está cá tudo.

http://www.ubisoft.com/

Midway

No meio do caminho dos vídeo-jogos está a Midway. O seu sucesso mais estrondoso e recente é o espectacular Mortal Kombat: Deadly Alliance. Mas este todos conhecemos. Mas há muitos outros títulos, como Haven: Call of the King, que merecem ser conhecidos e jogados com garra. Para aceder às notícias e downloads desta casa é só dar um pulo até ao seu site.

http://www.midway.com/

Empire

Neste site há duas hipóteses: ou se escolhe o site americano ou, menos provável, o alemão. Mas em ambos podem encontrar-se todos os jogos da Empire, como o novo Big Mutha Truckers, já analisado na edição anterior, Total Immersion Racing, ou o novíssimo e ainda por sair Ghost Master. O site tem ainda uma área que disponibiliza imagens de alta resolução e de vídeos de muitos jogos.

http://www.empireinteractive.com/

Rockstar

A Rockstar é um caso de sucesso mundial e que tem no título Grand Theft Auto a sua menina dos olhos e a sua principal fonte de rendimento. E Max Payne também é da casa. Quase a sair está o aguardado Midnight Club II que promete fazer as delícias de todos os adeptos virtuais de street racing. Para tirar dúvidas basta um clique.

http://www.rockstargames.com/

Namco

Alguém não conhece a saga Tekken? E a versão 4, está ou não está perfeita? E Soul Calibur, também não é de cortar a respiração? Pois bem, na página desta produtora, encontra-se tudo sobre os seus títulos e, embora a página mais copmpleto seja a americano, o europeu não é de desprezar. E todos têm aquilo que se quer: informação, imagens e todas as novidades. Como Time Crisis 3.

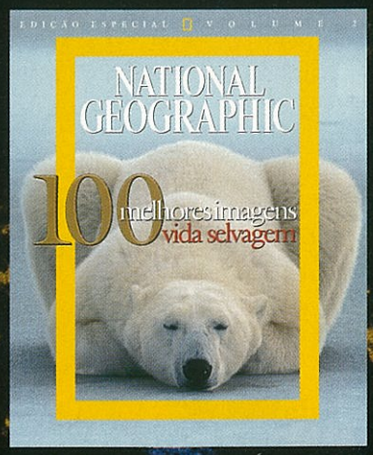
http://www.namco.com/

CHRIS JOHNS/NGS

As fotografias e os fotógrafos que fizeram História nos últimos 100 anos.

National Geographic 100 Melhores Imagens de Vida Selvagem

Já à venda em português.



ELE POSOU PARA O NOSSO FOTÓGRAFO.

TAL COMO OUTROS 99 BICHOS.

NATIONAL GEOGRAPHIC PORTUGAL

Sexo e a Cidade

Pode haver sexo sem política? O sexo oposto tradicional tornou-se obsoleto? As mulheres querem ser salvas? A honestidade é realmente a melhor política? São questões como estas que a jornalista Carrie aborda na sua coluna sobre "o sexo e a cidade" que publica num jornal de Nova Iorque. Naturalmente, a inspiração (e a prática também) são-lhe providenciadas, não raras vezes, pelas vitórias e derrotas da sua vida sexual, bem como da partilha com as sempre solteiras amigas Miranda, Samantha e Charlotte. Razões de sobra para que esta série da HBO seja consecutivamente premiada com vários Grammy's. Mas o nosso leitor tipo – jovem masculino dos 14 aos 34 anos –, pode perguntar: uma série de TV só com gajas?... Pois é, filho, se não aprenderes com estas meninas uma ou duas coisas sobre a vida quem é que te irá ensinar? Os teus pais? Os parceiros com quem jogas PS2? Nós? Nah... Olha que é melhor que telenovelas. E tem bué da sexo!... ■ **Paulo Portugal**

Com: Sarrah Jessica Parker, Kim Cattrall, Kristin Davis, Cynthia Nixon, Chris Noth

Extras: Vamos lá ver, não são propriamente os extras que interessam nesta nova série de episódios sobre quatro trintonas disponíveis à solta em Nova Iorque. Ainda que cada episódio tenha um pequeno resumo de cada capítulo deste verdadeiro kama-sutra em formato televisivo

Som: Dolby Digital

Áudio: Inglês

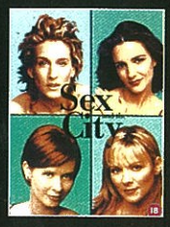
Legendas: Português

Edição: Lusomundo

Preço aprox.: 60 euros

Classificação: M/18

Pontuação: Filme 5, Extras 1



Disposta a Tudo

Ora aqui vem mais uma mocinha... disposta a tudo. A questão é que quando este filme estreou, já lá vão oito anos (embora só agora através da New Age chegue aos escaparates), o talento de Nicole Kidman era ainda muito pouco conhecido. Se bem que este seja um dos seus melhores filmes de sempre e aquele que lhe rendeu um Globo de Ouro nesse ano. Quem a filma desta maneira e a faz assumir o papel ousado de uma locutora de meteorologia à procura de fama, é o sabedor realizador Gus Van Sant. O que já diz muito. Sobretudo, porque soube transformar a ousadia da personagem e o talento da actriz numa figura irresistível. Para o efeito, juntou ao cast Matt Dillon e o, na altura, desconhecido, Joaquin Phoenix. Agora em DVD, vale a pena revê-lo. O quê?, ainda não conhece este filme? Vá já a correr à loja! □ **P.P.**

Com: Nicole Kidman, Matt Dillon, Joaquin Phoenix

Extras: Tem mais extras do que esperávamos. De facto, para além do trailer da ordem, ganham peso os documentários sobre a rodagem, as entrevistas e até uma galeria de imagens. Pena é que não exista um comentário do realizador e equipa técnica. Deveria ser obrigatório

Som: Dolby Digital 5.1

Áudio: Inglês

Legendas: Português.

Edição: New Age

Preço aprox.: 25 euros

Classificação: M/12

Pontuação: Filme 4, Extras 2

Sleepwalker Sono de Morte

Um chefe de família comum; um problema comum; um crime incomum. É assim que começa o trailer deste thriller arepiante, que pode muito bem servir como extensão particular e prolongamento do Fantasporto. O problema é que o chefe de família citado é sonâmbulo. Até aqui nada de novo; mas se dissermos que o pobre coitado acorda com o pijama todo manchado de sangue, aí a coisa já adquire proporções anormais. Sobretudo porque a sua própria família desapareceu... Surpreendente produção sueca assinada por Johannes Runeborg distinguida no Festival de Cognac com o Prémio Sangue Novo. Ora lá sangue, suor e sustos é o que não falta neste filme. □ **P.P.**

Com: Ralph Carlsson, Anders Palm, Ewa Carlsson

Extras: Nada de especial a assinalar. É o básico: trailer e galeria de imagens

Som: Dolby Digital

Áudio: Sueco

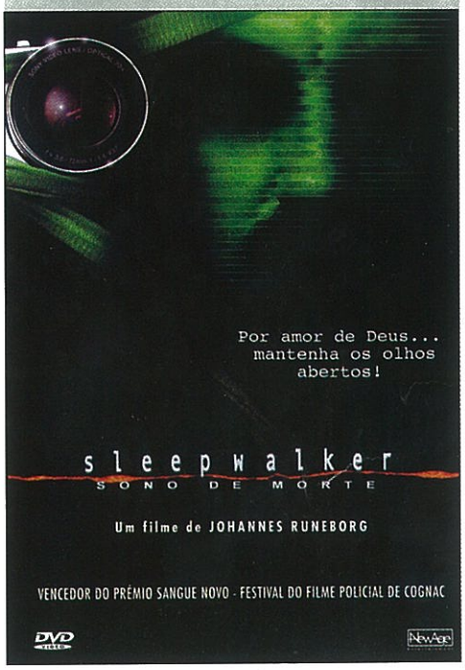
Legendas: Português.

Edição: New Age

Preço aprox.: 25 euros

Classificação: M/18

Pontuação: Filme 3, Extras 1



Resident Evil

Isto não é um jogo!, dizem-nos na capa do DVD. É certo. O jogo, pelo menos algumas das versões, bate-o aos pontos. Contudo, esta história consegue recuperar parte da trama que tornou célebre esta franchise de videjogos, agora com vontade de singrar também na 7ª Arte. Para já, a dupla feminina, Milla Jovovich e Michelle Rodriguez parece estar à altura dos acontecimentos e resolver o problema gerado na Hive, o departamento de pesquisa genética da Umbrella Corporation. Tudo porque um vírus letal ficou à solta e ameaça espalhar-se. O problema é que não causa vítimas definitivas, mas antes autênticos mortos-vivos. Apesar de apenas com alguma boa vontade podermos estabelecer paralelismos entre o jogo e o filme, ainda assim este trabalho de Paul S. Anderson consegue, a espaços, convencer-nos de que é um bom filme. A sequela, essa, deve estar já garantida... □ **P.P.**

Com: Milla Jovovich, Michelle Rodriguez, Eric Mabuis, James Purefoy.

Extras: Os entusiastas do filme irão exultar com os comentários do realizador e protagonistas, para além dos vários documentários e making of

Som: Dolby Digital 5.1

Áudio: Inglês

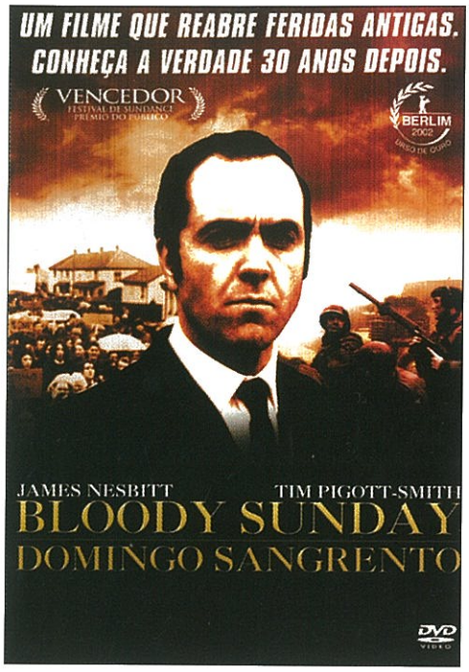
Legendas: Português

Edição: Lusomundo

Preço aprox.: 25 euros

Classificação: M/18

Pontuação: Filme 3, Extras 5



Domingo Sangrento

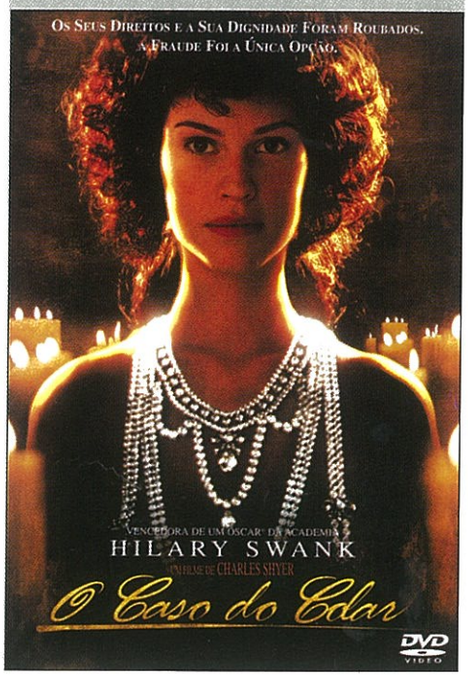
Este é um filme no mínimo impressionante. Percebe-se bem o Urso de Ouro que recebeu no Festival de Berlim em 2002 (um dos mais prestigiados a nível mundial), pela maneira como consegue transportar-nos a Derry, na Irlanda do Norte, ao fatídico dia 30 de Janeiro de 1972. Numa cidade marcada pelos confrontos entre as comunidades católica e protestante e pelos constantes ataques dos independentistas contra as tropas britânicas, uma marcha pacifista em defesa dos direitos dos cidadãos transforma-se numa tragédia que causou a morte a 13 manifestantes. Na sua maioria eram adolescentes desarmados, abatidos a tiro por uma unidade de páraquedistas. A realização de Paul Greengrass coloca-nos no meio do acontecimento, como se a câmara estivesse ao mesmo tempo em todo o lado. Notável e educativo. A edição não tem extras – o que é uma tristeza, já que um filme com esta carga histórica merecia muito mais – mas a compra vale pelos 105 minutos de acção constante. □ **M.F.**

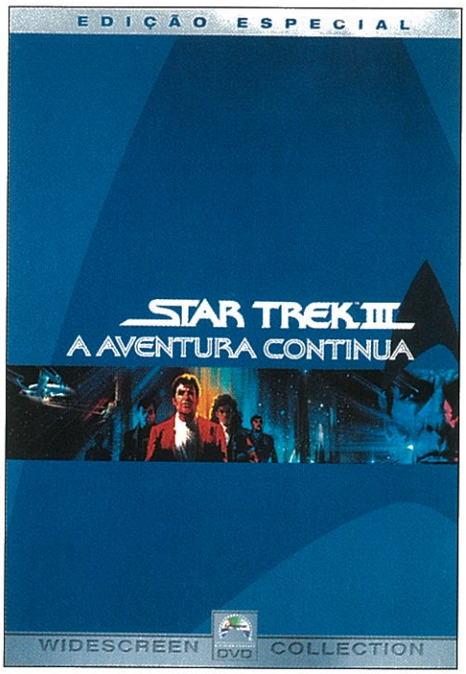
Com: James Nesbitt, Tim Piggot-Smith, Nicholas Farrell, Gerad McSorley, Kathy Kiera Clarke
Extras: Selecção de capítulos
Som: 5.1
Audio: Inglês (original)
Legendas: Português
Edição: LNK
Preço aprox: 24,90 euros
Classificação: M/12
Pontuação: Filme 5, Extras 0

O Caso do Colar

Baseado em factos verídicos, este filme de época conta-nos a história de Jeanne de Valois (a oscarizada Hilary Swank), uma mulher que tudo fez para recuperar o nome da sua família, injustamente castigada pelo rei Luís XVI. Produção sumptuosa – o guarda roupa de Milena Canonero é brilhante – este "Caso" vale também pela sua trama narrativa, que agarra o espectador do primeiro ao último minuto. O retrato de época é politicamente correcto, mostrando com clareza o grau de grande decadência moral a que, nos finais do século XVIII, a monarquia e a Igreja tinham chegado na França. Edição DVD cuidada com todos os extras legendados. □ **M.F.**

Com: Hilary Swank, Johnathan Pryce, Adrien Brody, Simon Baker, Christopher Walken e Joely Richardson
Extras: Selecção de capítulos; Trailer; Making of; Filmografias; Cenas cortadas; Cenas divertidas; Comentários do realizador (Chaeles Shyer); Documentário "Produzir o Caso do Colar"
Som: 5.1
Audio: Inglês (original)
Legendas: Português
Edição: Lusomundo
Preço aprox: 25,49 euros
Classificação: M/ 12
Pontuação: Filme 4, Extras 3





O Caminho das Estrelas III A Aventura Continua

EDIÇÃO ESPECIAL

Para os "trekkies" esta é uma compra obrigatória. O inefável Mister Spock está morto (a tragédia acontece no episódio anterior), mas os vulcanos são de facto seres esquisitos e a "alma" dele aloja-se no corpo de McCoy, o médico da Entreprise. O Almirante Kirk vê-se obrigado a partir em busca do corpo do seu amigo, que fora "cuspido" para a superfície de Génesis, para que o seu espírito, conhecimento e memória possam ser recuperados. Datado de 1984, este "A Aventura Continua" marca a chegada da série a um nível superior de produção, bastante mais cuidada, graças ao êxito inesperado do episódio anterior "A Ira de Khan". Extras traduzidos em português (à excepção dos comentários). □ **M.F.**

Com: William Shatner, Leonard Nimoy, Christopher LLoyd, GeorgeTakei, etc.
Extras: Disco 1- Comentários do realizador; Selecção de Cenas. Disco 2- Documentário ; Arquivos ; Diário do Comandante (Entrevistas); O Universo Guerra das Estrelas
Som: 5.1
Audio: Inglês (original), Francês e Espanhol
Legendas: Português, Francês, Grego, Esloveno, Sérvio, Croata, Espanhol, Hebreu e Inglês
Edição: Paramount
Preço aprox: 30 euros
Classificação: M/ 16
Pontuação: Filme 5, Extras 4

FCB

A QUEM PEDIRIA SOCORRO DEPOIS DE SER TORTURADO POR UM POLÍCIA?

À POLÍCIA?

"QUANDO FOR LEVÁ-LO A TRIBUNAL, DIGA QUE ELE CAIU DAS ESCADAS E PARTIU AS VÉRTEBRAS"
Conselho dado à mãe de Sergei pelo seu advogado nomeado pela polícia.

No dia 14 de setembro de 2000, Sergei Kalinin, 16 anos, foi preso por alegadamente ter roubado um automóvel numa cidade perto de Moscovo. Sergei ficou 24 horas na esquadra sem notificação dos seus pais ou de um advogado. Durante este tempo foi repetidamente espancado para obrigá-lo a confessar que teria roubado muitos outros carros. Foi sentenciado a uma pena suspensa de 3 anos de prisão. Até hoje não houve investigação e as sequelas das fracturas das vértebras ainda lhe causam sofrimento.
Diariamente, milhares de pessoas detidas são espancadas, torturadas, violadas e até mesmo assassinadas pelas autoridades policiais da Federação Russa.

Participe na campanha "Justiça para todos" da Amnistia Internacional. Ajude a libertar estes prisioneiros da violência gratuita.

A Amnistia Internacional é um movimento independente de defesa dos Direitos Humanos. Luta para que sejam cumpridas as regras mínimas de tratamento de prisioneiros, tal como são definidas pelas Nações Unidas. Peça informações escrevendo para aiportugal@amnistia-internacional.pt ou telefonando para o 213 861 664. Pode ainda visitar a nossa página na Internet www.amnistia-internacional.pt

INSCREVA-SE COMO MEMBRO DA AI OU FAÇA UM DONATIVO.

DESEJO: ☐ Fazer um donativo ☐ Ser membro da Amnistia Internacional

Nome:_____ E-mail_____

Idade:_____ Profissão:_____

Morada:_____ Nº Contribuinte:_____

Cód. Postal:_____ Telefone:_____ Banco:_____

Junto envio cheque/ vale postal no valor de:_____ ☐ Donativo ☐ Quota Anual

Assinatura:_____

Quota Anual: 40€ normal; 20€ estudantes, desempregados, reformados

Preencha este cupão e envie juntamente com o cheque para: Amnistia Internacional - Secção Portuguesa. Remessa Livre nº 12081 - 1061 - Lisboa - Codex - Tel.: 213 861 664 - aiportugal@amnistia-internacional.pt

RUS 0211A

FOTO. PICTO

Extras do outro mundo

Disco 1 - Selecção de Cenas; Comentários do Realizador (com e sem diagramas gráficos); Rádio Alienígena (Documentário "embebido" no filme); Trailers; Apresentação dos jogos "MIB II Alien Escape" (para PS2) "MIB II Crossfire" (para PC).
Disco 2 – "Special Delivery" (9 documentários sobre os mais diversos aspectos criativos e técnicos); Cenas cómicas das filmagens; Animação da sequência de aterragem de Serleena; Desconstrução multi-ângulo de cenas; Final alternativo; Mini documentário "O Guia Intergaláctico para a Comédia de Barry Sonenfeld"; "As Criaturas" (7 mini-documentários); Cartazes publicitários; Video-clip "Black Suits Comin" de Will Smith; Filmografias (Realizador, produtores, argumentistas e actores principais); DVD-ROM (inclui demo jogável de MIB II Crossfire, guião, minidocumentários, screensaver Men In Black II, etc.)

Men In Black

Apesar de não terem o factor surpresa da primeira colheita, estes "Homens de Negro" foram um dos grandes êxitos de bilheteira de 2002. Com assinatura de Barry Sonenfeld, que também dirigiu o anterior MIB, as novas aventuras da dupla Tommy Lee Jones/Will Smith oferecem-nos quase duas horas de excelente comédia, se bem que algumas das melhores piadas sejam mesmo só para os adultos lá de casa – não porque sejam vulgares ou boçais, antes pelo contrário, por serem do mais fino humor. Esta edição em DVD – que vem com um disco extra e está recheadinha de "mimos"– destaca-se também pela grande qualidade criativa dos menús interactivos. Entre os extras disponíveis, chamamos a atenção para os documentários sobre as áreas técnicas desta fabulosa produção, esclarecedores sobre como se transforma a imaginação em realidade e como isso custa tanto dinheiro. Mas não há bela sem senão e, por causa da ridícula dimensão do mercado português, a Columbia não traduziu os extras para a língua de Camões. Mesmo assim esta é uma compra que vale bem o dinheiro que nos leva da carteira.

□ **Miguel Falcón**

Com: Tommy Lee Jones, Will Smith, Lara Flynn Boyle, Johnny Knoxville, Rosario Dawson, Rip Torn

Extras: ver caixa

Som: 5.1

Audio: Inglês (original) e Espanhol

Legendas: Português, Espanhol

Edição: Columbia

Preço aprox: 31,49 euros

Classificação: M/12

Pontuação: Filme 4, Extras 5

ELES CHEGARAM... DE NEGRO... PARA SALVAR
A TERRA DA ESCÓRIA DO UNIVERSO... OUTRA VEZ!

- ACÇÃO
- FICÇÃO
- AVENTURA
- EXCELENTE BANDA SONORA
- EFEITOS ESPECIAIS DE OUTRO PLANETA
- CONTEÚDOS ADICIONAIS ALIENÍGENAS
- MAIS DE 4 HORAS DE ENTRETENIMENTO EXTRA

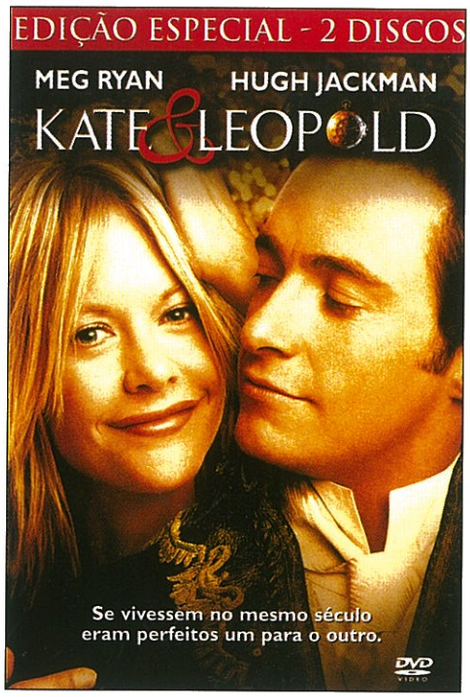
© 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. Todos os Direitos Reservados

DISPONÍVEL A PARTIR DE 26 DE MARÇO.

COLUMBIA PICTURES

AMBLIN

COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT



Kate & Leopold

Podem chamar-me romântico inveterado e tudo mais o que quiserem, mas a realidade é esta: não resisto a uma comédia lamecha com Meg Ryan. Com ela o pior dos filmes transforma-se em momentos de emoção e sentimento. Como dizia uma velha amiga: Por vezes, na vida, é preciso ser um bocado parvo para ser feliz. Leopold é um duque inesperadamente chegado à Nova Iorque actual vindo do ano 1876, através de um "portal" no tempo. Com uma "base" destas, as situações de comédia são mais que muitas e o tal romance está lá sempre em fundo. O que mais se pode pedir da vida? A edição, em dois discos, é rica em extras, com duas versões do filme (a final e a do realizador) e muito mais para ver. Uma compra alegre e muito recomendável. □ **M.F.**

Com: Meg Ryan, Hugh Jackman, Liv Schreiber, Breckin Meyer, Natasha Lyonne, Bradley Whitford e Philip Bosco

Extras: Disco 1-Versão do Realizador, Selecção de Capítulos (Versão Cinema e Versão do Realizador), Comentários do Realizador; Disco 2- "On The Set", Trailer, Documentário, Trailers de TV, Entrevistas, Videoclip, Cenas Cortadas

Som: 5.1

Audio: Inglês (original)

Legendas: Português

Edição: LNK

Preço aprox:euros

Classificação: M/ 12

Pontuação: Filme 4, Extras 3

Charlotte Gray

Situado em 1943, em plena II Guerra Mundial, este filme conta-nos a história de uma rapariga escocesa que ingressa nos Serviços Secretos britânicos e se oferece para ser lançada em França, então ocupada pelos exércitos de Hitler. Mais que o patriotismo, a paixão por um jovem piloto de caça que fora abatido sobre território francês é a verdadeira motivação da heroína interpretada por Cate Blanchett. No entanto, as terríveis situações que é obrigada a viver vão modificá-la para sempre. Um filme honesto que, quanto mais não seja, consegue mostrar até que ponto há sempre gente pronta a tudo, seja para o Bem ou para o Mal. Extras interessantes, todos legendados em português, entre os quais se destacam os documentários. □ **M.F.**

Com: Cate Blanchett, Billy Crudup, Michael Gambon e Rupert Penry Jones

Extras: Trailer de Cinema; Entrevistas com Cate Blanchett, Billy Crudup e Gilliam Armstrong (Realizadora); Documentários "Uma Aldeia Revisita a História" e "Viver Durante a Guerra"; Cenas cortadas; Comentários da Realizadora; Selecção de Cenas

Som: 5.1

Audio: Inglês (original)

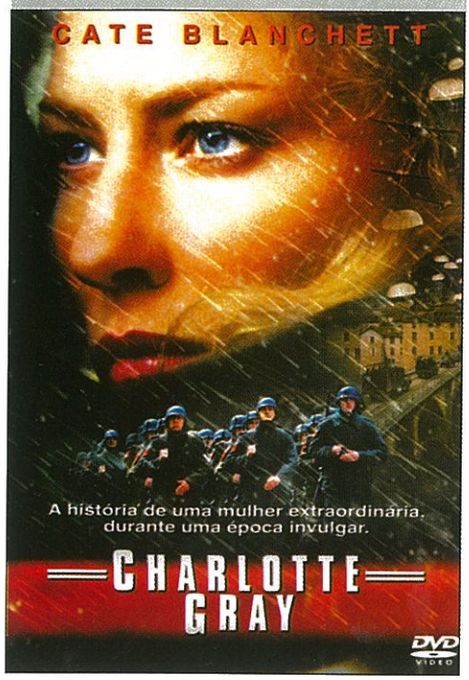
Legendas: Português

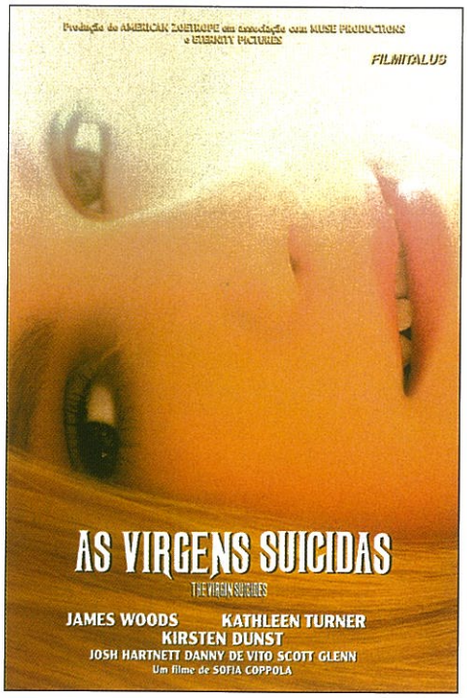
Edição: Lusomundo

Preço: 25,49 euros

Classificação: M/ 12

Pontuação: Filme 4, Extras 3





As Virgens Suicidas

Este é um filme muito belo, mas triste. É também uma história de adolescentes, mas quase só para adultos. Estamos em meados dos anos setenta, nos EUA, num bairro de classe média, numa família, os Lisbon, que teria tudo para ser normal. Só que, a combinação de uma mãe possessiva – e obcecada pelos valores de uma moral tão puritana quanto rígida – com um pai demissionário cria o ambiente para que a descoberta do amor, do sexo e da paixão seja, para as suas quatro filhas, não uma história para recordar toda a vida, mas sim um desgosto apavorado que culmina na morte prematura de todas as esperanças. Com uma banda sonora notável dos "Air", este primeiro filme de Sofia Coppola é a prova de que, por vezes, os filhos dos famosos conseguem sobreviver ao fardo do nome dos pais. Extras quase inexistentes, mas uma compra que vale a pena pelo filme fantástico que nos traz. □ **M.F.**

Com: Kirsten Dunst, Kathleen Turner, James Woods, Josh Hartnett e Danny De Vito

Extras: Selecção de Cenas; Trailer; Biofilmografias (Kirsten Dunst, Kathleen Turner, James Woods, Josh Hartnett e Sofia Coppola); Galeria de imagens

Som: 5.1

Audio: Inglês (original)

Legendas: Português

Edição: Filmitalus

Preço aprox: 24,90 euros

Classificação: M/ 16

Pontuação: Filme 5, Extras 3

Baseado num conto de Phillip K. Dick, de cuja obra escrita já sairam filmes como Blade Runner e Total Recall, este relatório sobre a possibilidade de antevisão do futuro tem tudo para ser um "must" em qualquer lar. Há Tom Cruise e Colin Farrell para arrasar o coração das meninas, muita acção para inebriar os mais novos e, para os cinéfilos, bom cinema garantido pela mão de "mestre" Spielberg. Além disso, passa-se em 2054, que é como quem diz ali ao virar da esquina, com ideias saídas da cabeça de especialistas das mais diversas áreas que o realizador reuniu para "conceber" esta visão do que virá. Com efeitos especiais fantásticos, a história de um polícia que é acusado de um "pré-crime" (um crime futuro previsto pelos "precognitivos" oficiais) coloca-nos questões em torno de uma ânsia universal – saber o que nos vai acontecer no futuro – e ainda sobre os limites do poder do Estado sobre os cidadãos. Quanto aos extras, fabulosos, o leitor arrisca-se a pensar que é mesmo má sina ter nascido num país pequeno e cada vez mais periférico. Para a Fox, o mercado português não paga o investimento na sua legendagem dos e, infelizmente, o distribuidor nacional não está autorizado a "mexer" nos DVD's. Uma pena, só compensada pela qualidade superlativa da edição. ■ **Miguel Falcón**

Com: Tom Cruise, Colin Farrell, Max Von Sydow, Samantha Morton, Kathryn Morris, Lois Smith, Peter Stormare, Tim Blake Nelson

Extras: ver caixa

Som: 5.1 e DTS

Audio: Inglês (original) e Espanhol

Legendas: Português e mais 13 línguas

Edição: Fox

Preço aprox: 29,90 euros

Classificação: M/12

Pontuação: Filme 5, Extras 5

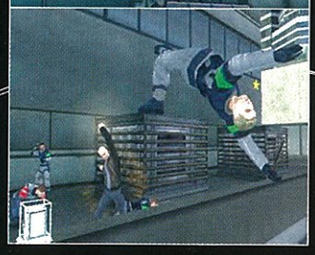
Relatório Minoritário

Extras à Spielberg

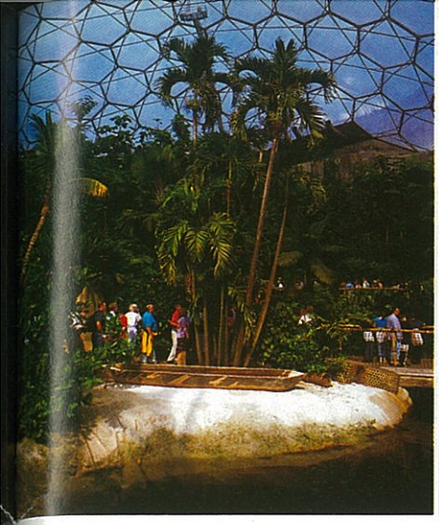
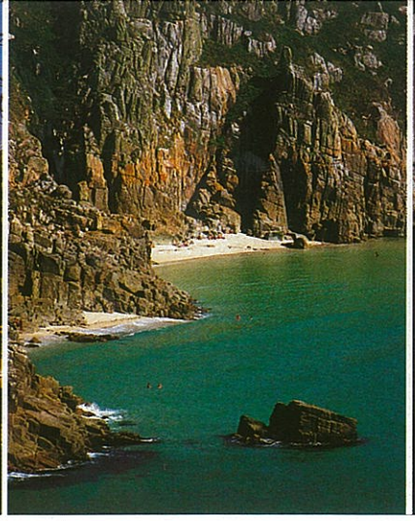
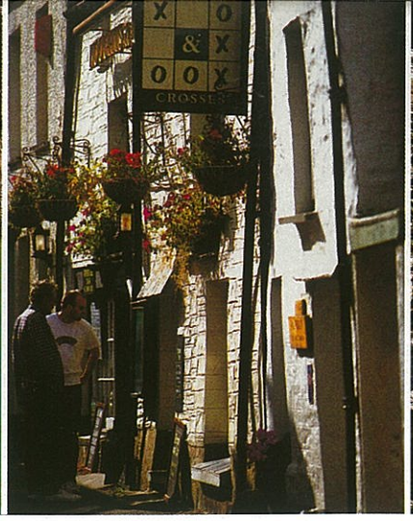
"Da história ao ecrã" ("A História", "O Debate" e "Os Actores"; "Desvendando o Relatório Minoritário"; "O Mundo de Relatório Minoritário – "Uma Introdução"; "Precrime e Precognitivos"; "A Cena das Aranhas Metálicas"; "Visões dos Precognitivos" e "Veículos do Futuro"); "Cenas Arriscadas (Stunts)"; "A Industrial Light and Magic e Relatório Minoritário" (Introdução, Hologramas, O Departamento de Refreamento, Mag-Lev, Hoverpacks e Hovercrafts, Cibermassagem); "Relatório Final – Steven Spielberg e Tom Cruise"; Desenhos de Produção; Storyboards; Trailers de Cinema (A, B e C) e do jogo para PS2; Elenco; Equipa Técnica e Notas de Produção.

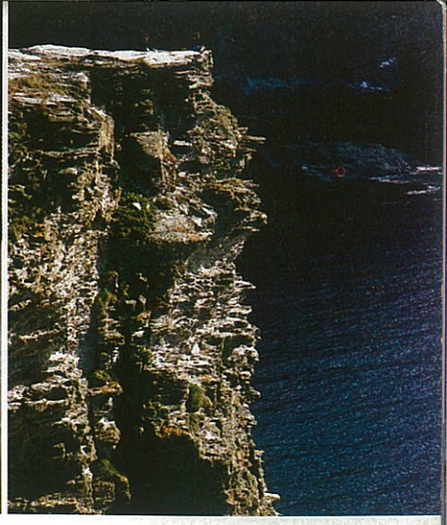
A adaptação e a apropriação

Há que separar águas quando se fala de adaptações de filmes para jogos (e vice-versa) ou de um mero aproveitamento de um nome para uma mera conversão de má qualidade. Aqui fica um relatório minoritário sobre o assunto.



Ora vem este misto de desabafo e lamento a propósito do pobre resultado a que chegou o jogo Minority Report: Everybody Runs, a adaptação possível da obra-prima de Steven Spielberg, sobre a organização futurista Precrime que antecipava os homicídios antes mesmo de serem cometidos, graças à antevisão de seres que viviam numa espécie de aquário. Tom Cruise era o responsável pela brigada que actuava a priori e irradicava o crime das ruas. Isto até ser, ele próprio, acusado por um crime que haveria de cometer. Ainda que se aceitem opiniões alternativas à nossa opinião superlativa sobre o filme (já agora, leia nestas páginas as análise ao jogo e ao DVD), dificilmente serão de molde a comparar-se com a pobreza deste título da Activision, respeitada major no plano da indústria de videojogos. Menos se percebe ainda, quando vem licenciado pelos produtores da fita. Curiosa não deixa de ser também a recusa de Tom Cruise em ceder a sua imagem a esta adaptação para formato virtual que converteu este policial negro num convencional jogo de artes marciais na terceira pessoa. Bem ao contrário, por exemplo, do que sucedeu com a óptima adaptação de James Bond 007 – Nightfire, que, apesar de não adaptar nenhum filme, manteve intacto o perfil da personagem de Bond (nesse caso, com o rosto de Pierce Brosnan) bem como a sua jogabilidade. Até podiamos ficar com a ideia de que os senhores da Treyarch não levaram em conta o facto de muitos jogadores conhecerem o filme de Spielberg. Contudo, não são necessários demasiados minutos para que se perceba que a dúzia de níveis que compõe o jogo não demanda um grande fio narrativo, nem sequer grande empenho do jogador ocasional. A inovação – se é que se pode falar nisso – é a inclusão de um factor económico que permite fazer upgrades de armas e truques que Anderton "aprende" como se lhe pagassem aulas de luta. Não deixa de ser uma pena que isto suceda, já que o conto de Philip K. Dick (autor das obras em que se basearam Total Recall e Blade Runner) tem suficiente matéria prima para fazer um jogo mais do que decente. Ou será que o uso de um registo é suficiente para fazer um título rentável? Está mal. ■ **Paulo Portugal**



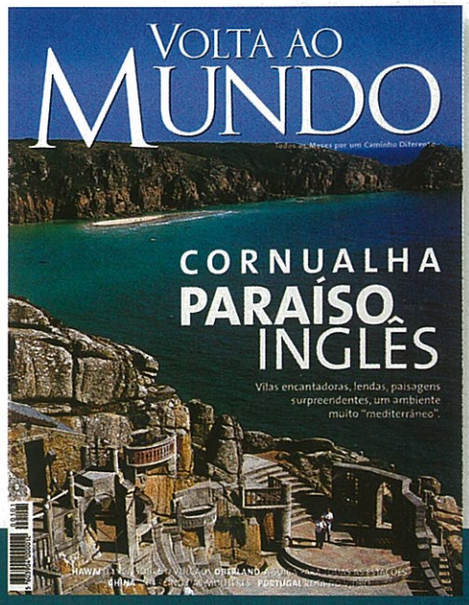
UM NOVO PARAÍSO?

A **Volta ao Mundo** partiu à descoberta de um novo destino: Cornualha.

O escritor DH Lawrence definiu com exactidão o caracter único da Cornualha: "É como estar a uma janela a olhar para fora de Inglaterra". De facto, esta península de perfil e luminosidade mediterrânea, tem pouco a ver com a imagem brumosa e cinzenta da velha Albion.

Por isso, propomos-lhe que nos acompanhe num passeio pela Cornualha, torrão forjado por pescadores de sardinha, mineiros, contrabandistas de antanho, refúgio de artistas e de personalidades excêntricas capazes de inventar anfiteatros gregos à beira-mar ou estufas vanguardistas destinadas a preservar as mais belas flores dos jardins do Éden.

Surpreenda-se!



REVISTA VOLTA AO MUNDO
NÃO VIAJE SEM ELA

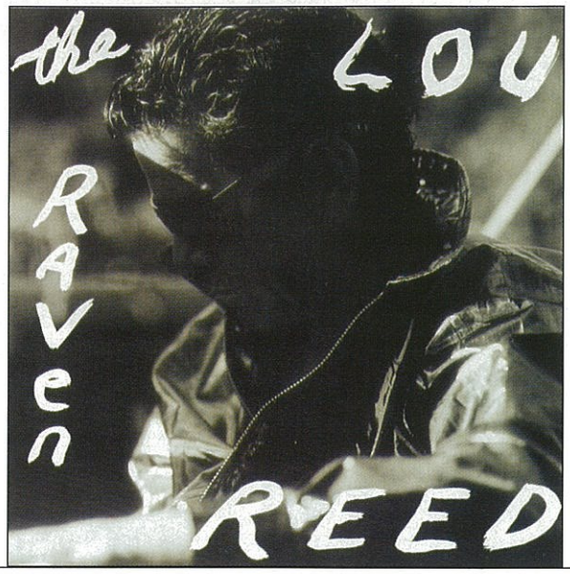
PRESS MUNDO

LOU REED

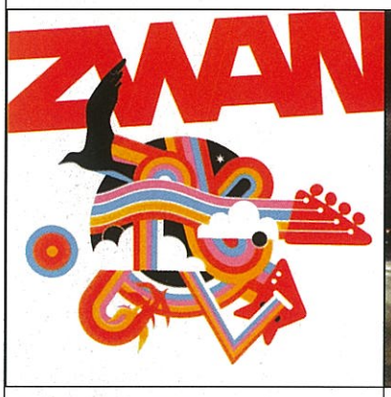
RAVEN (WARNER MUSIC)

Estas são as histórias de Edgar Allen Põe; ele não é propriamente o tipo que mora na porta ao lado. Pois é, Lou Reed parece voltar ao passado, a um passado remoto onde parece descobrir as suas raízes punk através de elementos literários. Tudo para fazer grande música. Central é mesmo o tema introspectivo Who Am I?, em que Lou parece rever toda a sua vida e carreira. Nesse sentido, este disco é superlativo. Talvez mesmo o seu melhor. Em termos estilísticos, Lou saltou barreiras e derrubou concepções. Para isso, chamou vários amigos para colaborarem num disco em que revê pedaços da sua carreira (Perfect Day, numa versão única, ou The Bed) ao mesmo tempo que estende as suas próprias influências ao punk, a Tom Waits, ao music hall (na interpretação fabulosa do actor Steve Buscemi de Broadway Song). Mas há mais actores e performers a colaborarem nesta evocação que leva as palavras de Põe a outros níveis: Ornette Coleman, David Bowie, Willem Dafoe, Amanda Plummer, Laurie Anderson , etc. O conjunto soa a uma reunião inspirada, em que nada foi proibido. Nem mesmo o ópio de Põe...

9/10



JÁ REPARASTE NO SOM DA TUA PS2 QUANDO ESTÁ LIGADA A UM VERDADEIRO SISTEMA SURROUND 5.1? É SEMPRE A BOMBAR...

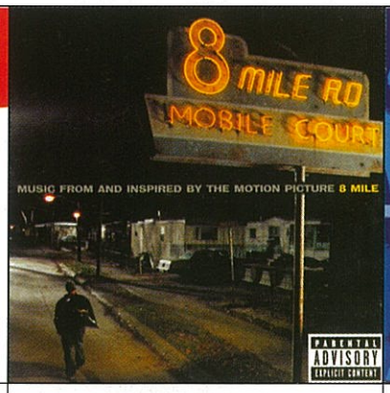


ZWAN

MARY STAR OF THE SEA (WARNER MUSIC)

Em Portugal, Billy Corgan tem estatuto de verdadeiro rei. Foi nessa qualidade que foi recebido uma vez mais no nosso país, desta vez, com a sua nova banda, os Zwan. Bem acompanhado pela nata dos músicos indie de Chicago, como os guitarristas Dave Pajo, ex-Tostoise, e Matt Sweeney, dos Skunk, o baixista Paz Lenchantin, dos A Perfect Circle, e ainda o baterista Pumkin Jimmy Chamberlain. Para quem duvidava, mantém-se intacta a mística do frontman dos Zwan e percebe-se que a alma dos Pumpkin ainda vive. Ouça-se, por exemplo, o irresistível Honestly, ou o lindíssimo Of a Broken Heart. Mas o disco vale como um todo e vem ainda acompanhado por um DVD.

8/10

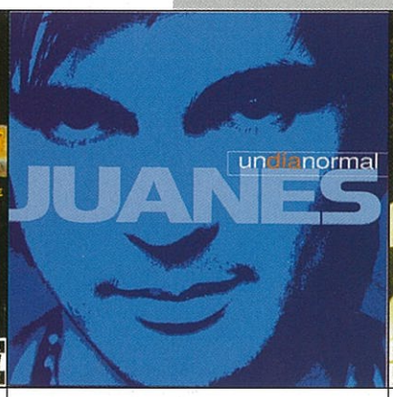


8 MILE

BANDA SONORA ORIGINAL (UNIVERSAL)

Quem não tinha ainda compreendido a força e vitalidade do rapper Eminem, muito apara além da atitude da capa de revista, tem neste filme de Custis Hanson a sua oportunidade. Com um conteúdo levemente autobiográfico, em 8 Mile seguimos o percurso de um jovem que interioriza o discurso deste som como forma de comunicação e afirmação. O resultado é um filme intenso e uma banda sonora fortíssima que beneficia das várias colaborações de bandas como NAS, 50 Cent, Obie Trice e até Macy Gray. Para já, Loose Yourself é já um dos grandes temas de Slim Shaddy.

8/10

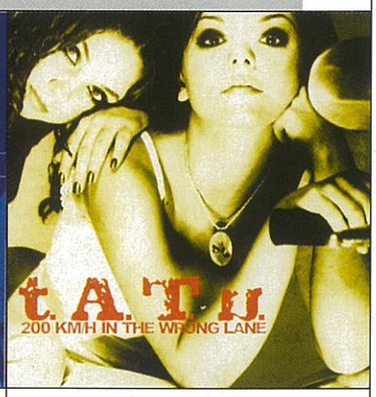


JUANES

UN DIA NORMAL (UNIVERSAL)

Com este seu segundo trabalho, o artista colombiano Juanes está definitivamente firmado no panorama de rock latino. E é com alguma naturalidade que recebe a nomeação para os Grammy, na categoria de melhor álbum latino e alternativa, para além de ser considerado o melhor artista masculino do ano pelos MTV Vídeo Awards das América Latina. Em Un Dia Normal sente-se a personalidade deste ex-membro dos Ehkymosis, aliado a uma aparente facilidade poética e instrumental. Os temas são os do quotidiano, sempre temperado pelo termómetro das paixões. No tema Fotografía, Nelly Furtado, dá uma ajudinha em espanhol.

7/10



T.A.T.U.

200 KM/H IN THE WRONG LANE (UNIVERSAL)

As meninas lésbicas russas estão a fazer sucesso em todas as rádios, televisão e CDs portáteis. Mas tudo parece ser mais uma descoberta do produtor Trevor Horn. É que as meninas Lena katina e Júlia Volkova (lá guapas e atrevidas são elas) não mostram grande autenticidade e parecem-se mais com um produto trabalhado em laboratório. Como a sua impecável pronúncia britânica e as vozes trabalhadas em computador. Para a história ficam os temas All The Things She Said e Not Gonna Get Us, embora o melhor tema seja a cover do tema dos Smiths How Soon is Now? O disco oferece o vídeo polémico como bónus...

5/10

Melhor Revista Masculina do Ano - Meios & Publicidade 2002
PRÉMIO
E tambem somos:
A revista masculina mais vendida em banca
A revista masculina com mais assinantes
A revista masculina com maior audiência
E ainda:
A revista masculina aprovada pelas nossas mães
FONTES: A.P.C.T. E BAREME IMPRENSA
MAXMEN
A MELHOR COISA QUE ACONTECEU AOS HOMENS DEPOIS DAS MULHERES

Os 10 mais dos leitores

Para participares na eleição do Top de jogos dos leitores, só tens de enviar um e-mail para o endereço playstation2@pressmundo.pt com a referência "TOP Jogos PS2" no campo "Assunto" da mensagem e escrever quais são os teus jogos preferidos.

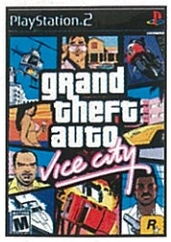
1

Pro Evolution Soccer 2
Editora: Konami
Distribuidora: Ecofilmes
Género: Futebol

2

Burnout 2 Point of Impact
Editora: Acclaim
Distribuidora: Lusomundo
Género: Corridas

3



Grand Theft Auto: Vice City
Editora: Rockstar
Distribuidora: Inforjogos
Género: Acção

Ok, o jogo Pro Evolution Soccer 2 é mesmo viciante e convence até aqueles que não gostam de futebol. É por isso que, volta a ocupar o primeiro lugar da tabela da lista de preferências dos nossos leitores.
Na outra ponta da tabela está o fenomenal, mas complexo e difícil, The Getaway. Vamos ver se a segunda parte do super guia que explica como terminar o jogo leva os nossos leitores a apaixonarem-se pelo título que já nos conquistou.
Agora que já conhece os jogos que os nossos leitores que votaram andam a jogar, envie-nos a sua tabela para que, no próximo mês, todos saibam quais os títulos que realmente vale a pena jogar. □

4

Grand Turismo 3
Editora: SCE
Distribuidora: Lusomundo
Género: Automóveis

5

Final Fantasy X
Editora: Squaresoft
Distribuidora: Lusomundo
Género: Acção

6

FIFA 2003
Editora: Electronic Arts
Distribuidora: Electronic Arts
Género: Desporto

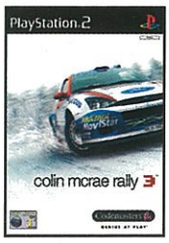
7

Tekken 4
Editora: SCEE
Distribuidora: Lusomundo
Género: Beat'em u

8

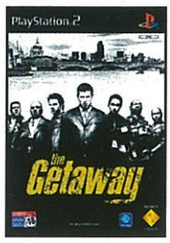
Stuntman
Editora: AKA Acclaim
Distribuidora: Infogrames
Género: Simulação

9



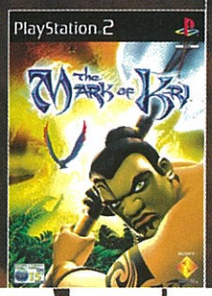
Colin McRae Rally 3
Editora: Codemasters
Distribuidora: Ecofilmes
Género: Simulação automóvel

10



The Getaway
Editora: SCEE
Distribuidora: Lusomundo
Género: Acção

Prova de Compra PS2 Nº7



PASSATEMPO

Regulamento do Passatempo

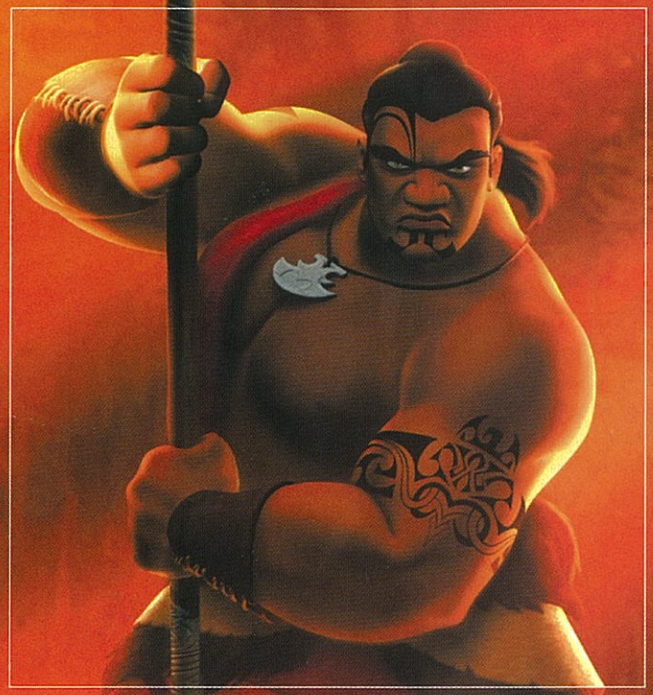
A tua revista PlayStation2, em parceria com a Lusomundo, quer dar-te mais um motivo para que esta seja mesmo a tua revista de referência. Temos 10 jogos The Mark of Kri para oferecer aos nossos leitores que elaborarem a melhor frase sobre este título da Sony Computer Entertainment. Ainda não conheces Rau, o herói do jogo? Então, apressa-te a escrever uma frase sobre o jogo, recorta a prova de compra da revista PlayStation2 (em cima à direita), cola-a num postal e envia-a para o endereço que aperece mais em baixo. Só serão aceites os postais do passatempo até ao dia 30 de Abril de 2003 (data do carimbo dos correios).

O nome dos vencedores do passatempo será publicado na edição número 9 da revista. Antes, porém, serão avisados por carta, telefone ou email.

O levantamento dos jogos poderá ser feito nas instalações da Pressmundo (Rua Vera Lagoa 12, 1649-012 Lisboa) sem custos adicionais, ou através dos CTT, cabendo neste caso ao vencedor suportar o custo de envio dos prémios por correio.

The Mark of Kri

GANHA 10 JOGOS COM A TUA PLAYSTATION2



LUSOMUNDO

Revista PlayStation2
Passatempo
"The Mark of Kri"
Apartado 1362
1011-802 Lisboa

VENCEDORES DO PASSATEMPO SLY RACCOON

Para o Sly Raccoon poder jogar, a PS2 não me podem roubar.
Marta Conceição, Setubal

Sly Raccoon, o jogo à maneira, com uma raposa matreira que se diverte a fazer asneira.
André Frade, Santarém

A polícia quer-me apanhar, mas com o Sly Raccoon eu vou escapar.
Nelson Sousa, Vilar de Pinheiro

Roubar não está nas mãos de qualquer um, agora já podes pecar... Joga o Sly Raccoon.
Helder Pereira, VN Gaia

Fui educado a não roubar nada a ninguém, mas com o Sly vou abrir uma excepção.
Pedro Machado, Malveira

"Abracadabra", "zastrás", "catrapoon": que eu receba em casa um dos dez jogos do "Sly Raccoon"!
Ana Maria Estrela, Pias SRP

Um desenho animado ladrão, uma raposa com uma missão.
Gonçalo Carvalho, Setubal

Com o Raccoon, por cinco partes do Mundo vou passar para o livro das artes da ladroagem reconquistar.
Rui Bravo, Rio de Mouro

Ajuda o Sly a roubar o que lhe foi roubado, pois com toda a certeza no fim serás perdoado.
Paulo Rodrigues, Carregado

De comando na mão, transforma-te num ladrão, para lá da ficção.
João Botas, Fajã de Baixo/ Açores

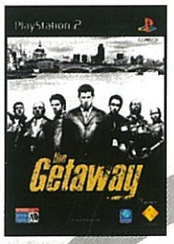
Os 5 mais da Redacção

1

Pro Evolution Soccer 2
Editora: Konami
Distribuidora: Ecofilmes
Género: Futebol

Continuam todos agarradinhos. Qualquer pausa é aproveitada para meter o PES 2 na consola e a bola na baliza adversário. Não pode ser. Vamos trabalhar!

2



The Getaway
Editora: SCEE
Distribuidora: Lusomundo
Género: Acção

Este jogão já nos fez passar muitas e boas horas ligados à PS2. Agora que está acabado, as saudades são já muitas. E há quem pense recomeçar.

3

Mortal Kombat: Deadly Alliance
Editora: MIDWAY
Distribuidora: Ecofilmes
Género: Acção

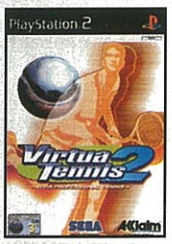
Está cada vez melhor e não nos fartamos desta gloriosa pancadaria cujo primeiro título nasceu há dez anos. É bom e ajuda a libertar o stresse.

4

Primal
Editora: SCEE
Distribuidora: Lusomundo
Género: Aventura

Para já, é a aventura do ano. Ainda não saiu para as lojas, mas aqui na casa já conquistou todos. E não é só por causa da Jennifer.

5



Virtua Tennis 2
Editora: ACCLAIM
Distribuidora: Ecofilmes
Género: Simulação desportiva

É um dos simuladores desportivos mais convincentes do mercado. Agora também nós podemos brilhar nos courts do grand slam.

Lançamentos Março-Abril

MARÇO

Pride FC	19 Mar 03
Downtown Run	19 Mar 03
The Mark of Kri	19 Mar 03
Midnight Club II	19 Mar 03
Gunfighter II: Revenge of Jesse James	19 Mar 03
King's Field IV	26 Mar 03
Chessmaster 9000	26 Mar 03
International Superstar Soccer 3	26 Mar 03
NHL 2K3	26 Mar 03
Devil May Cry 2	26 Mar 03
Scrabble 2003	26 Mar 03
Tom Clancy's Splinter Cell	26 Mar 03
NFL 2K3	26 Mar 03
NBA 2K3	26 Mar 03
Metal Gear Solid 2 Substance	26 Mar 03
Mercedes-Benz WorldRacing	28 Mar 03

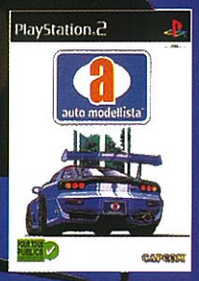
ABRIL

- Primal
- X-Men: Wolverine's Revenge
- Def Jam Vendetta
- War of the Monsters
- Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Monsters
- Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses
- Run Like Hell
- Pro Beach Soccer
- Choplifter: Search and Rescue
- Rugrats: Royal Ransom
- Freedom: The Battle for Liberty Island
- WWE Crush Hour
- MotoGP3

E AINDA...

- SOS The Final Escape
- Barbarian
- Batman: Dark Tomorrow
- Dancing Stage MegaMix
- Zapper
- ZOE 2: The 2nd Runner
- Everblue 2
- DDRMAX Dance Dance Revolution
- Legend of Alon D'ar
- Futurama
- Tiny Toons: Defenders of the Universe
- I am Shorty
- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- RTX Red Rock
- Rolling
- GALIDOR: Defenders of the Outer Dimension

Prova de Compra PS2 Nº7



PASSATEMPO AutoModellista

Regulamento do Passatempo

Gostas de acelerar e de sentir a adrenalina do asfalto? E já conheces o fabuloso jogo AutoModellista? Então, fica a saber que a tua revista PlayStation2 quer dar-te mais um motivo para que esta seja mesmo a tua bíblia. Assim, em parceria com a Electronic Arts, temos 5 jogos AutoModellista para te oferecer e ainda 5 t-shirts cinzentas do mesmo jogo. Para isso, só tens de enviar uma frase sobre o jogo, recortar a prova de compra da revista PlayStation2 (em cima à direita) e enviá-la para o apartado indicado em baixo. Só serão aceites os postais do passatempo até ao dia 30 de Abril de 2003 (data do carimbo dos correios).

O nome dos vencedores do passatempo será publicado na edição número 9 da revista. Antes, porém, serão avisados por carta, telefone ou email.

O levantamento dos jogos poderá ser feito nas instalações da Pressmundo (Rua Vera Lagoa 12, 1649-012 Lisboa) sem custos adicionais, ou através dos CTT, cabendo ao vencedor, neste caso, suportar o custo de envio dos prémios por correio. Já sabes, participa e habilita-te a ganhar.

Revista PlayStation2 - Passatempo "Automodellista" - Apartado 1362 1011-802 Lisboa

GANHA COM A TUA PLAYSTATION2

- 5 JOGOS
- 5 T-SHIRTS

Espaço aberto aos jogadores

As cartas podem ser enviadas por correio tradicional para a morada:
Revista PlayStation2
Secção Cartas dos Leitores
Apartado 1362
1011-802 Lisboa

Ou, se preferir, através de correio electrónico para o endereço **playstation2@pressmundo.pt** e com a referência "Cartas dos Leitores" no Assunto da mensagem.

Olá pessoal da Playstation2, antes de mais, queria dar-vos os meus parabéns pela vossa excelente revista apesar dos 7 euros que gasto nela desde o número 1.
1- Se fosse possível, gostava de saber se existe algum jogo de voleibol para a PlayStation2 e, se sim, qual o(s) nome(s)?
2- Podiam-me dizer quando estará disponível o jogo "Starsky & Hutch" ?
3- Quero comprar um jogo de futebol para a minha "preciosa". Qual é que me aconselham, Pro Evolution Soccer 2 ou Fifa 2003?
Espero que me ouçam porque eu sou maluco por jogos e seria uma honra ter o meu nome escrito numa revista como a vossa!!!
Um abraço para todos aí na redacção!!!

António Manuel Gomes

Olá António, todo o dinheiro é bem gasto na compra desta revista (o quê, não era para dizer?...) E vão ter ainda mais motivos para a comprar. Jogos de vólei? Mas isso não é para meninas? Atenção, eu gosto de meninas... Sobretudo de jogadoras de vólei. É verdade que depois de ter aparecido aquele jogo da Xbox que se fala em algo semelhante para a PS2. Por acaso, sei que o pessoal aqui está a pensar fazer alguma coisa sobre isso. Estejam atentos.
Sobre o Starsky & Hutch vais ter de dar-me algum tempo para pesquisar. É que estou agora a começar o trabalho e.... mas deve estar mesmo a sair.
Jogos de bola? Isso é comigo! A resposta é PES 2. Mas experimenta também o Fifa, que é mais rápido. Manda sempre.

Parabéns pela revista! Está mesmo fenomenal! Gostava de vos colocar algumas perguntas:
1- Faltam-me o número 1 e o número 5 da vossa revista. Como posso adquiri-los?
2- Os 7 CDs do Grand Theft Auto: Vice City vão sair em Portugal ou só o Greatest Hits? Onde posso adquiri-los?
3- Poderiam inserir mais demos jogáveis no CD? Sabe-me a pouco...
4- Já há alguma informação sobre um novo jogo GTA?? Estou sedento de sangue GTA!!!
Acho que por agora está tudo. Continuem com o vosso excelente trabalho.

Alberto Prata

Olha Alberto, se queres adquirir números antigos desta revista, dou-te um contacto precioso: liga para o 21 721 73 34 (departamento de assinaturas) e diz que vais da minha parte... Mas, depressa, porque podem esgotar...
Malandreco, leste a peça das bandas sonoras, hein? Pois fica a saber que apenas se encontra disponível em Portugal o CD Greatest Hits. Participaste no passatempo? Podes ganhar um à pala... Mas se quiseres a caixa, tens de comprar por importação na net, por exemplo. Vale bem a pena.
Mais demos jogáveis? Sabem-te a pouco? Pois claro. Tens é de comprar um joguito de quando em vez. E, já agora, participa nos nossos passatempos. Nunca se sabe... A sério, é um bocado difícil inserir mais demos (não é que não seja possível) porque é material que vem de fora já preparado...
Alberto, mas o que é isso? Sedento de sangue?... Por acaso já jogaste o The Getaway? Experimenta enquanto esperas, se não vais-te passar, pela certa. E olha que o sangue do Getaway é igualmente bom. E eu sei bem o que digo. Um bem haja.

Olá people cool da PlayStation2, antes de mais queria felicitar-vos pela revista espectacular que lançaram no mercado. Eu sou um completo viciado em jogos de acção e de desporto e queria que me dissessem qual seria o melhor jogo para eu comprar (The Getaway, GTA Vice City ou Fifa 2003). Continuem com um bom trabalho e não parem!

José

Zezito, brincamos? Dá um look no The Getaway que te vais passar dos carretos. É para gente crescida. Mas o GTA também não está mal. Sobretudo se preferires os gráficos mais em estilo cartoon. Já de bola, tens sempre de considerar o Fifa, sim senhor, e o PES. Pergunta a quem jogou os dois. Nós podíamos fazer, mas ainda nos vêm dizer que estamos comprados...

Oi pessoal da PlayStation2, o vosso trabalho está fabuloso, porque a vossa revista esta espectacular! Agora, vamos às perguntas: eu queria comprar um jogo, mas não sei qual é o melhor. Por isso queria que me ajudassem. Eu queria comprar ou o GTA Vice City ou o The Getaway qual deles e o melhor? Eu compro a vossa revista desde o número 5, e queria saber como é que poderia obter os números 1, 2, 3 e 4? Respondam urgentemente.

Anónimo

Então José, tanta pressa para meter as mãos nas aventuras do Mark Hammond e andar a vadiar por Miami? Não me digas que o que queres é dar-me

Olá meninos. O meu nome é Charlie Jolson. Espantados por me ver? Se calhar julgam mesmo que morri na explosão no final de The Getaway. Era tudo um filme, não sabiam? Eh, eh... Só que agora fiquei sem trabalho. Mas consegui uma avença na vossa revista para vos tratar da saúde e responder às vossas missivas. Eh, eh, eh. Mas, atenção, que isto vai piar fininho. Olhem que eu não sou para brincadeiras. Bom, aqui vai a primeira fornada...

cabo do canastro? Olha, eu sou suspeito para falar mas o meu jogo é mesmo uma pedra. Não é fácil mas parece que estes meus patrões já facilitaram a vida toda aos jogadores com dois super guias. E o Vice City também é bastante bom mas... esgota-se muito depressa. Mas tem cá uma banda sonora. Se queres adquirir os números antigos da revista, também já disse ao Alberto para ligar para o 21 721 73 34 (departamento de assinaturas) que eles tratam do caso. Não te acanhes e manda sempre que eu tenho de justificar o ordenado.

Oi, pessoal. Queria felicitar-vos pelo vosso magnífico trabalho. Mas como eu só tenho a vossa revista desde a no 4, na secção dos truques estava lá o Fifa 2003, mas não estava lá nada. Bem, espero que os publiquem. Será que vocês vão lançar "dowloaders" para a PS2? Eu estou indeciso entre estes jogos. Qual foi a pontuação deles? O que aconselham? THPS4 ou Drome Racers? The Getaway ou GTA Vice City? E será que eu posso encomendar a revista no1 e 2? E vocês vão lançar os truques do CM3,WRC e do WRC II brevemente? espero que sim. Bem, continuem o vosso magnífico trabalho e joguem muito. Um abraço.

Luís Costa

Olha lá, Luís, estou um bocado baralhado aqui. Já me perdi, o que é que querias saber, mesmo? Os truques do Fifa 2003. Mas onde é que isso já vai... Bom, é verdade que eram umas dicas fraquitas. Mas estavam lá. Se tens a revista vai ver com atenção. Se quiseres mais, vamos pensar nisso. Quanto aos "downloaders", pensaremos nisso quando estivermos todos online com a PS2, ok? Quanto a sugestões sobre compras, já demos que bastem. Leiam as outras respostas. O mesmo para números atrasados e truques...
Hasta la vista.

Olá ppl!... Já sei que devem estar fartos de ouvir isto...mas parabéns pois estão a sair-se lindamente com a revista... Agora o que interessa:
1- Ouvi dizer que Metal Gear Substance e Splinter Cell vão sair os dois a 26 de Março (é verdade?).
2- Os gráficos de Splinter Cell variam muito dos da Xbox?
3- Também ouvi dizer que Devil May Cry 2 está pior que o primeiro e que Primal não é um jogo que valha a pena comprar (é verdade? pois estava na expectativa de os comprar).
4- Que jogo me aconselham: Mortal Kombat Deadly Alliance ou Soul Calibur 2?
Obrigado pela vossa atenção... continuem assim... e agradecia que me respondessem (de novo obrigado).

Carlos Filipe

Realmente, vocês dizem todos a mesma coisa. Que a revista está boa. Sim senhor. Mas a nós interessa-nos apenas que fique melhor. Por isso é que eu vim dar uma ajudinha, eh, eh. Pois parece que assim é, até indicação em contrário. Mas os atrasos também poderão ser compreensíveis. Agora, o que é importante quando se lê uma opinião de uma análise é não ter a noção de que se trata de uma opinião definitiva. E viva o pluralismo. Nada como experimentar antes de comprar. O mesmo se diz para MK e SC. É daqueles casos em que o lado pessoal prevalece sobre a qualidade. Será que ajudei?

Antes de mais queria agradecer vos a atenção atribuída a este humilde e-mail, o que eu gostava de saber era o seguinte.
Eu adquiri um rato para a PS2, resta-me saber em que jogos o posso utilizar, se é que foi dinheiro deitado fora ou se existem mesmo jogos compatíveis.
Resta-me frisar que o rato não é USB mas sim conectado no socket do pad da PS2.
Gostava de saber se vos é possível alterar os conteúdos dos DVD's que integram a revista ou se são apenas a importação dos DVD's das revistas originárias de países como a Inglaterra.
Para quando o lançamento de Read Dead Revolver?
Também gostava de saber o que motivo esta revista a ter uma secção com automóveis? Porque não ter uma secção em que elegiam uma crítica ou opinião sobre um tema livre relacionado ao universo PS2 e publicavam na revista?

Ricardo Ramos

Muito bem, Ricardo
Pertinente a questão dos ratos. E actual. Mas demasiado actual. O rato irá usar-se quando estivermos a jogar online (SOCOM, por exemplo), mas também com um teclado. É guardá-lo (se for compatível com a nossa zona, claro). Sobre os DVD's de demos, digamos que existe a possibilidade de fazer alterações, mas o problema é que são produzidos num país diferente daquele em que é produzida a revista e teriam de ser definidos com alguns meses de antecedência. Digamos que não é a coisa mais fácil do mundo... Mas não é impossível e não será algo que não venhamos a fazer.
Secção de automóveis, pois, estou a ver. É uma decisão editorial, provavelmente a pensar que existem leitores interessados...

Olá grande revista que todos os meses nos traz as nossas melhores análises, testes e antevisões.
Parabéns pelo vosso trabalho e espero que continuem assim e essencialmente connosco fãs de PlayStation2!
Dos elogios às perguntas:
1- Para quando o Max Payne 2?
2- Metal Gear Solid: Substance consiste na continuação do Sons of Liberty. Quais as diferenças entre eles e Substance? Incluirá o jogo original ou será apenas um Special Missions (MGS1).
3- Qual dos seguintes jogos me aconselham: GTA: Vice City, Devil May Cry2, The Getaway, Hitman2:Silent Assassin ou esperar por Metal Gear Solid 2: Substance.
4- Como se joga à chuva no MotoGP?
E espero também que venham a incluir posters dos grandes e exclusivos jogos PLAYSTATION2.
Chauzuco e fiquem bem.

Vitor Sousa

Ok, vamos isto Vitor?
1 – Max Payne 2 ainda para este ano (sem data confirmada)
2 – MGS: S são missões extra mas como o MGS2
3 – Esperar nunca foi uma solução duradoura. Se fossemos nós atirávamo-nos de cabeça a The Getaway (eu sou insuspeito, eh), enquanto aguardava por Susbstance.
4 – Por acaso, não sei, mas vou perguntar.
Em breve teremos novidades. Xau.

Os meus parabéns pela excelente revista que todos os meses me põe a par de tudo sobre a PS2 e ainda por cima me oferece um CD com os melhores demos da região.
O que eu vos quero perguntar é o seguinte: Podiam fazer uma lista dos jogos da gama Plantinum e dos que estão em vias de entrar? Obrigado!

João Luís Durães

Ok, João Luís, fica aqui a promessa. A tua ideia é uma boa ideia. Vê lá que até vamos fazer uma peça sobre o tema. Que muito vos interessa. Combinado.

Caros amigos, estou novamente a escrever-vos para colocar uma simples questão,

referente ao PES 2. Estive os últimos meses a fazer ao pormenor toda a nossa 1ª liga, 2ª liga e 4 equipas da 2ª B (Equipamentos, Bandeiras, Caras, alturas, cabelos, peso, pontuações individuais de cada um, etc.). A minha questão é a seguinte; será que depois de dar a volta a tudo isto e sendo um dado adquirido que não se podem registar jogadores criados nos clubes, não haverá maneira de se conseguir alterar a nacionalidade dos jogadores de origem? Para que dessa maneira esta variante do jogo possa ficar completamente perfeita? Obrigado pela vossa atenção. Ass: Sociedade Anónima Maníacos do Futebol.

Nuno Ferreira

Grande Nuno, devias conhecer o pessoal aqui da casa! É só maluquinhos de PES na bola... Olha que esse save terá de ser partilhado. Não nos obrigues a saber onde moras. Até te convidamos a vires cá; mas nada de dar tareias ao povo. Há uma dignidade a manter, não é? Não quero ouvir mais perguntas, esse save aqui já! Tenho dito.

Oi pessoal da Pressmundo que tem uma revista que é a nº1 em Portugal e para todos os viciados da PS2. É a segunda vez que vos escrevo. Gostei da última edição porque veio na capa o meu jogo favorito, não gostei da cotação que deram (não acham que foi injusta)?
Na última edição não gostei de certas coisas, como a "Pirataria", em que certas pessoas pediam "a vossa opinião" sobre o chip se vai danificar ou não a consola (é preciso ter lata). Eu sou contra a pirataria dos jogos. Para mim prefiro mil vezes o original da PS2 pelo menos tenho mais garantia que o jogo tem maior qualidade do pirata.
Vamos ao que interessa:
1- O Devil May Cry 2 os dois CDs são vendidos juntos ou em separado?
2- Podiam por um poster do Devil May Cry nesta super revista?
3- Quando irá sair o jogo Chaos Legion da Capcom?
4- O jogo ZOE 2 sairá em Abril?
Por agora está tudo, um grande abraço para todos da Redacção que estão a fazer um excelente trabalho.
P.S: Na ultima edição "Duelos PS2" quem esta a mentir? Haaaa e também senhor director (Nuno Paixão Louro) veja lá se para a próxima não se esquece da carteira no Multibanco.

Luís Morais

Pois é, Luís, azar do director. Só pensa em jogos e depois queixa-se... Mas a coisa já se resolveu. Falas bem sobre a questão da "pirataria". Às vezes pergunta-se cada coisa, mesmo sem se ter a noção... Enfim. Olha, o DMC2 vem com dois CDs, um para o Dante e outro para a Lucia. Já o Chaos Legion vamos ter novidades muito em breve. Já viste bem as imagens do jogo que aparecem nesta revista? Quando ao ZOE 2, tudo aponta para que seja essa a data...

Primeiro, quero dar-vos os parabéns pela vossa fenomenal revista, que cada vez mais, vai melhorando no bom sentido (obviamente) gostava que fossem mostrando cada vez mais notícias sobre o Driver 3, e que quando tiverem o guia o editassem. Acho que vai ser um dos grandes jogos do ano. Por acaso compro a vossa revista desde a edição nº1. Talvez mesmo por isso a acho fenomenal.
Se puderem dêem-me notícias sobre o Driver 3 na resposta a esta questão no espaço para leitores.
Adeus, felicidades e continuam o vosso fenomenal trabalho.

David Constantino dos Santos

Caro David, partilhamos o teu bom gosto e também estamos desejosos para deitar as mãos no Driver 3, provavelmente, o digno sucesor de GTA: VC. Mas ainda é cedo, como deves calcular. O que se sabe é que o jogo está agendado para este ano. É claro que vamos ter notícias em breve, mas tratadas por nós na redacção e não meras traduções.

Oi pessoal da PlayStation2 queria dizer que a revista está excelente já para não falar dos CDs de demos que são incríveis. Queria dar-vos umas sugestões:
1 Porque não metem pósteres na revista?
2 Será que podem meter a demo de Crazy Taxi? E a do Fifa 2003?
Fiquem bem e só mais uma coisa: quando sai Tomb Raider The Angel of Darkness? Obrigado.

Machado Lisboa

Obrigado pela preferência.
Quanto às tuas sugestões, são ambas boas e válidas, mas mais difícil é a do Crazy Taxi. Quanto à demo do Fifa está incluída na revista que temos à venda nas bancas. Ainda não a compraste?...Tsc, tsc, tsc... Já o novo jogo da Lara Croft deverá estar a chegar. Tem sido adiado, mas poderá estar nas lojas em Abril... Se nada de anormal se passar. Por isso, deveremos estar a receber uma versão para teste ou antevisão. Vai estando atento. Fica bem.

Olá, Para começar quero dizer que vocês lançaram uma revista espectacular para o mercado e quem me dera que todas as revistas fossem como esta. Como pergunta gostava de saber como se tem acesso aos SECRETS (BONUSCODES) do Colin McRae 3, porque eu já fui ao site que tem lá escrito e não encontro nada. Nem se quer para pôr o código que o jogo dá. Posto isto só me resta despedir. Mandem notícias. É que já cheguei ao fim do jogo e só me falta isso.

António Barbosa

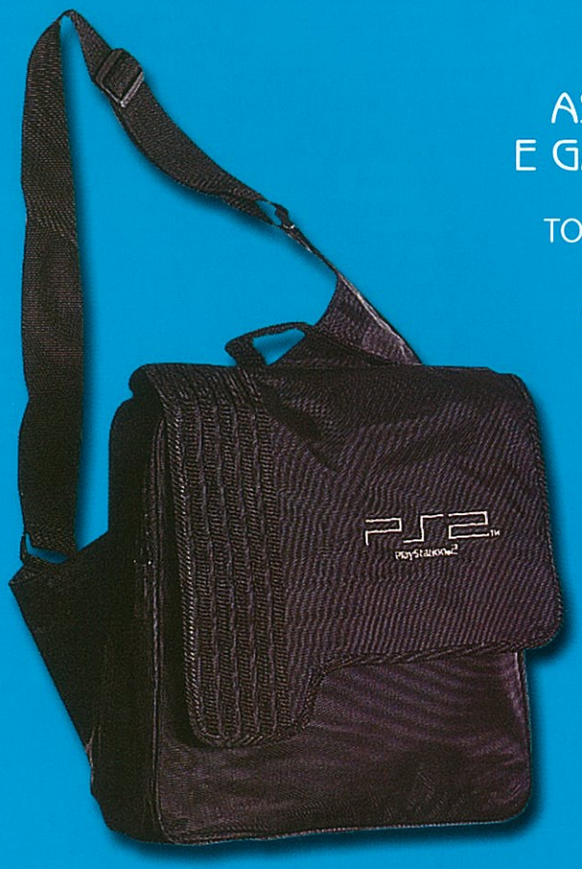
Pois já foste mais longe do que nós, António. Limitações de quem tem de testar muitos e bons jogos.

Olá pessoal da MELHOR DO MUNDO, está tudo bem com vocês? Estou a escrever só para vos fazer umas sugestões e umas questões:
1- Podiam fazer uma secção dedicada ao jogo de cartas Magic: The Gathering (regras, expansões, torneios, etc.)?
2- Podiam também incluir posters dos jogos na revista?
3- Uma outra sugestão era a criação de um site oficial, seria possível?
4- Apesar de ainda não terem saído, qual destes dois jogos me aconselham: Splinter Cell ou Enter The Matrix?
5- Apesar de não ser a vossa área podiam-me indicar um ou mais sites onde eu possa encontrar os requisitos mínimos de jogos para PC?

João Moreira

João, estou-te a ver. Primeiro dás graxa e depois queres saber coisas das quais não sabemos nada. O que é isso de jogo de cartas? Pensas que me pagam para estar a jogar às cartas? E o que é isso de sites com os requisitos mínimos de computador para jogatanas com teclado e rato? O director punha-me logo na rua. Ok, não é tanto assim mas...
Ter um site oficial na net? A ideia é boa mas... nós aqui gostamos é de papel brilhante e, de resto, já há o site oficial da PlayStation (http:\\pt.playstation.com) que tem todas as informações relativas à consola e às novidades dos jogos. Olha que vale a pena!
E escolher entre dois jogos que ainda não sairam, não achas que estás a pedir muito? Mas olha que são os dois bem diferentes e parece que são mesmo bons. Não digas nada mas, conheci o Sam Fisher e o tipo é mesmo bom. Fica bem.

JOGA MAIS GANHA MAIS



ASSINA HOJE MESMO
E GANHA ESTA **MOCHILA!**

TODOS OS MESES RECEBES
AINDA GRÁTIS 1 DVD
COM DEMOS JOGÁVEIS

Recorte ou fotocopie e envie num envelope para:

PlayStation 2

Remessa Livre n.º 11.017
1051-001 Lisboa
(não necessita de selo)

Ou para pagamentos com cartão de crédito encomende por:

Tel. 21.721.73.73/4
Fax 21.727.36.89
assinaturas@pressmundo.pt

POUPO €17*
e recebo Grátis uma

MOCHILA PS2

para transportar a minha consola

* face ao preço praticado em banca

Campanha válida até 20/04/2003
para Portugal Continental e Ilhas. Cód 400 - Playstation 2

☐ SIM, ASSINO A REVISTA PlayStation 2 POR 1 ANO

Nome _____ Telefone _____
Morada _____
Código Postal ____ - ____ Localidade _____
e-mail _____ Data Nascimento __/__/__

☐ Autorizo o débito no valor €67,00 no Cartão ☐ ☐ ☐ (não se aceita cartões Visa Electron)

n.º _____ Cód.seg. _____ (VER NO VERSO DO SEU CARTÃO) Validade __/__/__

☐ Junto cheque no valor de €67,00 à ordem de PressMundo, S.A.

☐ Transferência Bancária no valor de €67,00 (o modo de pagamento mais cómodo/ vantajoso - paga em 2 vezes)

Autorização de Pagamento: ex.mos senhores por débito na conta abaixo indicada, queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das subscrições que vos forem apresentadas pela PressMundo, SA

Banco _____ Balcão _____
Nome do Titular _____
NIB _____
Assinatura _____

NOTA: Os dados recolhidos são processados automaticamente e destinam-se à gestão da sua assinatura e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei, é garantido ao cliente o direito de acesso aos seus dados e respectiva actualização. Caso não pretenda receber outras propostas comerciais, assinale aqui ☐

VIDA REAL

Pedro Tadeu

Os génios da bola

Agora posso ser o Figo, sempre que quiser

Qual é a magia do futebol? Como é que um jogo tão simples – 11 tipos de cada lado, 17 regras e um único objectivo: marcar golo – pode alimentar todos os dias milhões de páginas de jornais no mundo, horas e horas de espaço televisivo e radiofónico, imensas e intermináveis discussões em locais de trabalho e lazer, definir amizades e zangas fatais, obrigar a polícia a permanente trabalho reforçado, movimentar mais dinheiro que o tráfico de diamantes no Mundo e, qual progresso qual carapuça, até ser capaz de entrar no novo mundo dos videojogos como uma das apostas mais lucrativas das empresas criadoras?

O futebol é uma droga: começa por se insinuar devagarinho e, passados uns tempos, já não podemos viver sem ele. Antigamente as mulheres resistiam melhor que os homens ao vício – cheguei a pensar que havia qualquer fenómeno hormonal associado à coisa – mas agora até elas vão para os estádios vestidas com as camisolas dos seus clubes passar 90 minutos a gritar palavrões para os árbitros.

Joguei muito quando era novo. Os meus pés nunca obedeceram às ideias, ao comando do meu cérebro. Para ser honesto, em jovem eu tinha um grande potencial, teria sido um grande jogador, um verdadeiro craque e hoje estaria rico, a viver dos milhões que o Real Madrid ou o Manchester United teriam pago por mim se, porventura, não existisse um objecto que atrapalhava definitivamente as minhas boas intenções: a bola. Conclusão: como insistia em querer jogar na escola, o meu destino foi ser guarda-redes e obter, com isso, uma grande popularidade como frangueiro entre os meus colegas e – tragicamente – entre as raparigas, que não paravam de rir da minha figura.

A bola é redonda, não tem ponta por onde se lhe pegue. Qualquer solução para os problemas que ela nos coloca passa por este absurdo da Física e da Lógica. Para se ser um grande jogador, até um jogador vulgar, é preciso desafiar as leis da gravidade e das probabilidades.

Por exemplo: qualquer matemático ou perito em balística dirá que se dermos uma pancada com força num objecto – o correspondente a um biqueiro – ele deslocar-se-á em linha recta na direcção da força exercida por ele. No futebol isso não é verdade.

Lembro-me de ver um jogador do Porto e da selecção brasileira, o Branco, que, nos livres, dava um chuto de bico na bola com toda a força. Esta saía disparada em direcção à baliza mas descrevia, no percurso, uma curva misteriosa, a 150 km/hora, que enganava, sistematicamente, os guarda-redes e os defesas. Era sempre golo. Era sempre um milagre.

E todas as semanas o desafio à Lógica posto pelo futebol tem uma demonstração lapidar: há sempre um jogo onde a equipa pior acaba por vencer, há sempre um resultado surpreendente. Se não fosse assim, toda a gente acertava no Totobola.

Lembro-me uma vez do treinador Carlos Queiroz ter dito ser necessário uma média de oito remates à baliza do adversário para conseguir um golo. Esta tentativa de racionalização do jogo está condenada ao fracasso. Em Portugal, sempre que um dos três grandes perde, geralmente acontecem 90 minutos de bombardeamento das redes dos respectivos adversários – para aí uns 20 ou 30 remates. Nenhum deu em golo. Mas, em contrapartida, as equipas contrárias chegaram uma ou duas vezes à grande área do Benfica, FCPorto ou Sporting e... marcaram. Isto é a desorganização do Mundo! Talvez por isso Queiroz, que é sem dúvida um homem inteligente e competente, acabou por não ser campeão em Portugal. Ele tenta racionalizar por completo este jogo e, de vez em quando, é surpreendido pela irracionalidade.

Por isso se explica que um tonto na vida como Maradona seja, afinal, um génio. Ele foi o único jogador que vi fazer realmente tudo o que queria com uma bola. A primeira vez que foi aplaudido por um estádio cheio, nem sequer jogou. Era ainda um garoto, creio que estava nos juvenis do Boca Juniors da Argentina. Num jogo dos seniores realizado no estádio da sua equipa, Maradona foi fazer de apanha-bolas. No intervalo demonstrou como se resolve esse problema redondo: começou uma sessão de toques, com os pés e a cabeça, que durou todo o intervalo – para aí uns 10 ou 15 minutos – sem nunca deixar cair o esférico no chão. No final, quando as equipas regressaram no balneário, as bancadas aplaudiam de pé essa criatura que poria qualquer Einstein doido.

Eu sou um homem bem sucedido na vida mas, no fundo, há uma parte infantil de mim que gostaria de ter seguido outro percurso, de ter outras aptidões para além de uma inteligência razoável, gosto pela escrita, pela leitura e capacidade de trabalho. Mas agora posso ser o Figo, sempre que quiser. Este fantástico mundo de jogos de vídeo põe-me a correr como ele, naquele passo trotado, naquela inclinação de corpo, com a mesma finta acelerada. Vou à linha e centro, certeiro, para a cabeça do ponta-de-lança. Entro pela área, deixo caídos no chão os defesas, remato e comemoro, sem acabar de ver a bola a beijar as redes, mais um golo memorável.

O futebol é um jogo de equipa mas isto de ser um fora-de-série deixa-me o ego cheio como um ovo. E tudo porque posso, agora, jogá-lo com as mãos. □

Plataforma PS2 **Género** Futebol **Lançamento** 23/10/2002 **Editora** Konami **Companhia** Konami **Distribuidora** Ecofilmnes

DÁ QUE PENSAR. NÃO DÁ?

Depois de mais de 30 anos de guerra, a herança em Angola é terrível: 4 MILHÕES DE PESSOAS passam fome e vivem privadas das mais básicas condições para a sobrevivência humana. É por essa razão que a OIKOS declarou guerra a esta situação e conta consigo para a vencer. E é tão fácil, basta beber menos um café hoje, fumar menos um maço de cigarros esta semana ou dispensar uma ida ao cinema este mês e doar o valor destas 'insignificâncias' que quando convertido em alimentos e medicamentos passam a significar tudo. Passam a significar uma vida.

oikos
Cooperação e Desenvolvimento

TAMBÉM PODE FAZER O SEU DONATIVO AOS BALCÕES DA CAIXA GERAL DE DEPÓSITOS [CONTA: 0355 027 220 230] OU DA NovaRede [CONTA: 21 21 21 21 215]

NÃO VIRE AS COSTAS A ANGOLA

MULTIBANCO
Seleccione:
'PAGAMENTOS' – 'PAGAMENTO DE SERVIÇOS EM EUROS'
'ENTIDADE': 20432 – 'REFERÊNCIA': 432 432 432

www.angola.oikos.pt

World Gate
Acessórios preferidos dos Videojogos!
2 em 1
Adaptador p/ ligar acessórios PSX/PS2 (Dual shock, volantes, etc.) na XBOX e GAMECUBE
€ 39,95
Gamecube
Cabo extensão para Gamecube € 9,95
Cabo de Antena RF auto-switch, Compatível c/ Gamecube/Xbox/Ps2
€ 19,95
Super Cabo RGB c/Audio e Video
€ 14,95
Comando sensível à pressão GAME PAD
€ 19,95
PRODUTOS LICENCIADOS
X Box
Super Cabo RGB c/Audio / Video para Xbox € 14,95
Comando Xpad
€ 29,95
PSone
ECRÃ TFT p/PS One 5.6" o maior ecrã de sempre
€ 149,95
Adaptador externo Universal Action Replay PSX, PS2, PS one, permite jogar todos os jogos importados, USA, JAP, etc.
Trucques e vidas infinitas e outros.
DESDE... 39,95 euros
Pc
DVD-R 4x WG € 2,95
Comando Duplo analógico PC USB € 34,81
Dreamcast
C. Memória 4 MB (800 blocos) p/ Dreamcast
€ 24,84
Thunder Vibration Pack DC
€ 9,88
VGA BOX Dreamcast
€19,86
Gba
Luz Mágica p/ GBA
€ 9,88
Bateria+tranf. p/GBA
€ 14,95
Transformador p/GBA € 9,88
Mala de transporte p/ GBA
€ 7,95
Lupa + Luz p/ GBA
€ 9,88
Cabo Link 4 jogadores
€ 12,95
Psx / Ps2
4 em 1 compatível Dreamcast, PSX, PS2, Xbox e Gamecube
Volante Diablo F1 PSX/PS2 Force feedback Realístico & Vibração em todos os jogos de corridas € 99,95
4 em 1 compatível Dreamcast, PSX, PS2, Xbox e Gamecube
GT4 o 1º volante e único compatível com Playstation, PsOne, PS2 e PC com Vibração, saída USB+25 pin, da velocidade (KM/H)
€ 49,95
Vertical Platform PS2
€ 6,93
Cabo RGB scart c/ cabos Audio/Guncon
€ 8,79
Cartão de Memória 4MB PSX
€ 14,95
€ 19,95
Mala de Transporte Ps2
Adaptador p/ligar acessórios PSX ao PC (USB)
€ 24,84
€ 34,81
Multi-Tap 2 (Adaptador 4 jogadores) PS2
€ 4,93
Cartão de Memória 1MB
Pistola+Pedal c/ Vibração (todos os jogos, Guncon) PS2
€ 34,81
Adaptador p/ligar acessórios da PSX e PC na Dreamcast (teclado, volante, dual shock, etc.)
€ 24,84
Cartão de Memória 2MB PSX
€ 9,95
Comando Standard PSX
€ 4,93
Dual Shock PS2 Botões e D-Pad, sensíveis à pressão
€ 19,95
Comando Dual Shock analógico oficial WGL
€ 14,87
Cabo Antena RF Auto-Switch PSX/PS2
€ 9,88
DVD Region X-Multiregião, permite ler DVDs de todas as Regiões na PS2.
€ 14,95
Cartão de Memória 16MB, PS2
c/ compressão até 80 MB (10 memórias em 1)
€49,95
Cartão de Memória 8 MB PS2 KEMCO Oficial / Licenciado SONY
€ 34,95
Controlo Remoto infravermelhos DVD inclui Porta "Pass Thru"
€ 19,86
OFERTA Vertical Stand
www.worldgate.pt
Torres de Lisboa - R. Tomás da Fonseca, torre G - 1600 LISBOA - www.worldgate.pt
E MUITOS OUTROS PRODUTOS DISPONÍVEIS!
CONTACTE-NOS: Tel. 21 723 07 17 Fax 21 723 06 75
ENVIAMOS Á COBRANÇA NO MESMO DIA PARA TODO O PAÍS